

À GAGNER  
60 JEUX  
COMMANDOS 2

CONSOLES

100% CONSOLES, 100% JEUX, 100% PUR

# CONSOLES

AVEC JANGO, C'EST JOUR DE FETT!

Square

**Final Fantasy GC**  
Les premières  
images



Moteur !

**Auto  
Modellista**  
Le test !

Du fric à Miami

**Le nouveau  
GTA**

# BOUNTY HUNTER

UN AVANT-GOÛT DE PARADIS

Les tests du mois

- Hitman 2 (PS2, Xbox) • Le monde des Bleus 2003 (PS2)
- Quantum Redshift (Xbox) • Need for Speed 2 (PS2)
- Blade 2 (PS2) • The Thing (PS2) • Largo Winch (PS2)

T 06745 - 129 - F: 5,50 €




N° 129 OCTOBRE 2002 France métro: 3,50 € - ANT/GUY: 6,50 € - REU: 6,50 € - BEL: 8,50 € - CH: 10,00 FS - CAN: 10 \$CAN - ESP: 7,20 € - ITA: 8,00 € - JUX: 6,50 € - MAR: 6\$ DH - PORT: 7,30 €

OCTOBRE 2002 NUMERO 129 BOUNTY HUNTER • FINAL FANTASY • AUTO MODELLISTA • HITMAN 2 • THE THING

CONSOLES





EXPLOREZ  
LA PLUS  
PUISSANTE  
DES ÉMOTIONS.

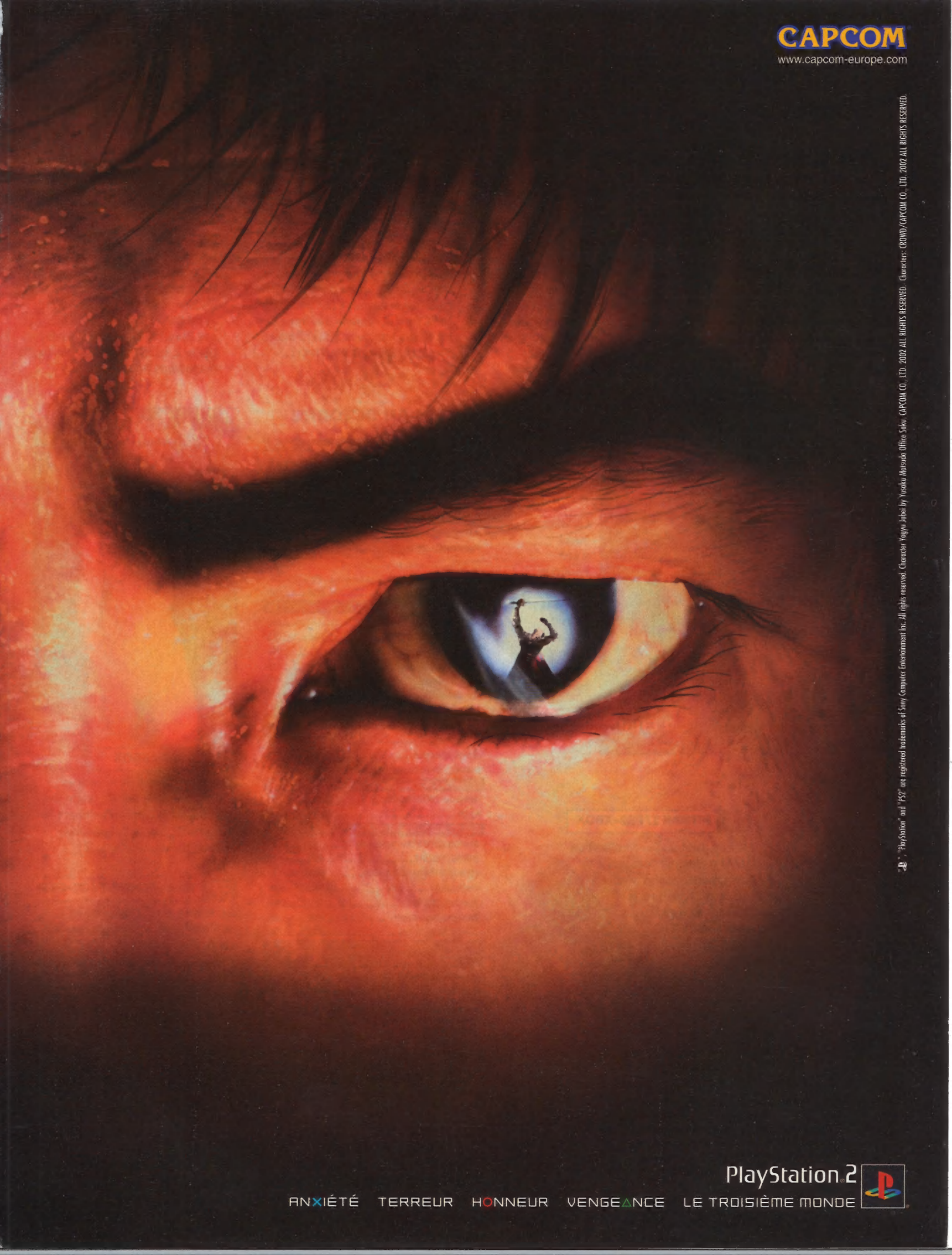
LA VENGEANCE.

ONIMUSHA 2  
Samurai's Destiny



CAPCOM

www.capcom-europe.com



PS2, "PlayStation" and "PS2" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. All rights reserved. Character "Yogru Judo" by Yusaku Matsuda Office "Soku" CAPCOM CO., LTD. 2002 ALL RIGHTS RESERVED. Characters: CROWD/CAPCOM CO., LTD. 2002 ALL RIGHTS RESERVED.

ANXIÉTÉ TERREUR HONNEUR VENGEANCE LE TROISIÈME MONDE

PlayStation 2





# soirée

japon

news

wip

tests

9

L'information la plus importante du mois au Japon, c'est la confirmation du développement d'un Final Fantasy sur Game Cube. Après sept années, la hache de guerre entre Square et Nintendo est définitivement enterrée! On respire enfin!

55

GTA 3 avait cartonné, sa suite, Vice City, devrait faire de même! Les News du mois, c'est aussi de nouvelles images de Bounty Hunter, du Seigneur des Anneaux, ou encore de Rocky... Retrouvez également toute l'actualité DVD et les mangas du mois.

80

Quand le Xbox Live frémit, le gentleman-testeur s'anime. Kael le Blond (désormais brun - on a du mal à suivre), a fait un saut à New York et ramène des infos sur les futurs hits de la Xbox: Panzer Dragoon, Blinx, Brute Force...

89

Deux excellentes sorties officielles à se mettre sous la dent: Hitman 2 (PS2, Xbox) et Quantum Redshift (Xbox). Octobre, c'est aussi Shox, The Thing, Le Monde des Bleus 2003, TimeSplitters 2, Blade 2, Largo Winch, ou encore le magnifique Auto Modellista.



110 QUANTUM REDSHIFT / XBOX

La Xbox aussi a son WipeOut: Quantum Redshift décoiffe et met une grosse claque à la concurrence!

## 90 HITMAN 2 / PS2-XBOX

Hitman 2 est un jeu d'infiltration mâtiné d'action comme on aimerait en voir plus souvent. Tout ce que vous avez voulu savoir sur le métier de tueur...



## NOËL EN OCTOBRE

AUTO MODELLISTA.....	PS2.....	116
BLADE 2.....	PS2.....	114
CAPCOM VS SNK 2 EO.....	GC.....	137
CRASHED.....	PS2.....	139
DEATHROW.....	XBOX.....	126
EGGO MANIA.....	XBOX.....	121
EJAY CLUBWORLD.....	PS2.....	125
F 355 CHALLENGE.....	PS2.....	128
F1 2002.....	GC.....	138
FIRE BUGS.....	PS.....	137
GO GO BECKHAM.....	GBA.....	137
HITMAN 2.....	PS2/XBOX.....	90
KELLY SLATER'S PRO SURFER.....	PS2.....	136
LARGO WINCH.....	PS2.....	120
LE MONDE DES BLEUS 2003.....	PS2.....	100
LEGION - LA LÉGENDE D'EXCALIBUR.....	PS2.....	106
MADDEN 2003.....	PS2/XBOX.....	136
MEGAMAN ZERO.....	GBA.....	137
NEED FOR SPEED.....		
POURSUITE INFERNALE 2.....	PS2.....	104
NHL 2003.....	PS2/XBOX.....	136
NINJA ASSAULT.....	PS2.....	132
PINBALL CHALLENGE DELUXE.....	GBA.....	136
QUANTUM REDSHIFT.....	XBOX.....	110
SHADOW OF MEMORY.....	XBOX.....	124
SHOX.....	PS2.....	94
SILENT HILL 2 - INNER FEARS.....	XBOX.....	138
SMUGGLER'S RUN - WARZONES.....	GC.....	93
STREET HOOPS.....	PS2.....	130
TENNIS MASTER SERIES 2003.....	XBOX.....	122
THE THING.....	PS2/XBOX.....	96
TIMESPLITTERS 2.....	PS2.....	108
TRANSWORLD SURF.....	PS2.....	136
TUROK EVOLUTION.....	PS2.....	139
ULTIMATE FIGHTING.....		
CHAMPIONSHIP.....	PS2.....	137
WAY OF THE SAMURAI.....	PS2.....	102
ZOO CUBE.....	GC.....	113

MÉGAHIT

CONSOLES+ D'OR

## CONCOURS !

Bon, c'est pas encore Noël, mais ça y ressemble beaucoup: Consoles+ et Eidos vous offrent 60 jeux Commandos 2 sur PlayStation 2. Merci qui?...



34 DOAX / XBOX

Pas un mois sans de nouvelles photos de DOAX sur Xbox. Un jeu de volley dont l'intérêt ne tient pas seulement dans le fait de jouer avec un ballon... Loin de là!

## 44 FINAL FANTASY / GC-GBA

Les toutes premières images de Final Fantasy Crystal Chronicle sur Game Cube.





# aire

## tips

## freeshop

## trombi

141

C'est décidé : Kael ne va plus chez son coiffeur se faire décolorer le bout des cheveux. C'est bien trop démodé, has been total... Désormais, c'est manucure, soins du visage, épilation du maillot et écriture des tips. Ça, c'est moderne!

150

Tous les accessoires, des plus indispensables aux plus tordus, testés et notés de main de maître par l'incroyable Djipi. Mais jusqu'où s'arrêtera-t-il ? Hein ?!...

154

La journée trépidante, mais pourtant totalement réelle, de notre directeur de publicité. C'est pas tous les jours facile de bosser dans la pub, non ! Pas facile du tout, même...

### 62 LE SEIGNEUR DES ANNEAUX / PS2-XBOX-GBA

À quelques semaines de la sortie au cinéma du deuxième opus de la trilogie, gros plan sur les versions consoles du *Seigneur des Anneaux*...



### 96 THE THING / PS2-XBOX



The Thing pourra-t-il faire de l'ombre à la célèbre série des Resident Evil ? Réponse en images sur PlayStation 2 et Xbox.

### 116 AUTO MODELLISTA / PS2

Capcom passe la vitesse supérieure et propose un jeu de caisses basé sur la technique du cell shading. Impressionnant!



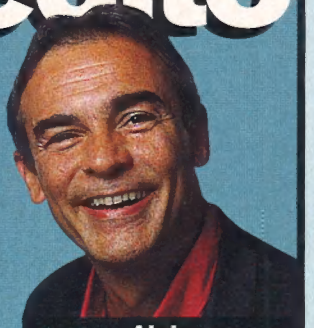
## AMATEURS DE TIPS

Si vous désirez que l'on publie dans Consoles+ des codes ou des astuces pour un jeu en particulier, Kael vous invite à poser vos suppliques à l'adresse suivante :  
Consoles+ Ô Kouillu Kael,  
43, rue du Colonel Pierre-Avia, 75015 Paris

## REMERCIEMENTS

Merci à Micromania, Akiba et Power Games, à Apacabar pour ses logiciels de création graphique ainsi qu'à l'éditeur Macromedia. Merci enfin aux deux super-héros de Eliotrope, Gilles (de Ré) et Danièle (... laaaa, oh Danièle-é-laaaa).

## édito



Alain  
Huyghues-Lacour

**Y**o ! C'est déjà Noël, non ?... Ah bon ! je croyais... Quand il arrive des jeux par milliers, que les éditeurs deviennent fébriles et, surtout, que le prix des consoles baisse, moi, je dis : c'est Noël ! À environ 250 euros la PS2 et la Xbox, et à 200 euros la Game Cube, voilà les trois consoles nouvelle génération plus accessibles. On ne va pas s'en plaindre... Mais sans vouloir jouer les trouble-fête, je dois dire que j'aurais encore préféré que ce soit le prix des jeux qui baisse. Car au bout du compte, ce n'est pas tant le prix d'une console qui met le plus à mal votre porte-monnaie, mais tous les jeux que vous achetez par la suite ! Dans un autre registre, j'ai cru halluciner en découvrant une nouvelle incroyable sur plusieurs sites Internet. Figurez-vous que le gouvernement grec vient d'interdire totalement les jeux vidéo, que ce soit dans les lieux publics ou privés. L'intention des députés grecs était de supprimer les jeux d'argent (il est vrai que certaines bornes d'arcade sont fréquemment bidouillées dans le but d'arnaquer le client). Alors, comme ces gros malins ne savent pas comment distinguer les jeux vidéo « normaux » des autres, ils les ont tous interdits ! Si vous partez en vacance en Grèce l'été prochain, n'emportez pas votre Game Boy. Vous vous retrouveriez en prison comme n'importe quel trafiquant. Tu le crois ça ?







# Effet hérissé continu



- ▶ **Gel effet hérissé**  
**Tenue longue durée.**
- ▶ **Nouveau :** sa formule concentrée en agents fixants à séchage ultra-rapide permet de créer des coiffures dressées à pics. Vos pics durent toute la journée, toute la soirée. Du non-stop dans le hérissé !



Vivelle DOP. coiffez toutes vos envies





Compatible :

- \* PlayStation® 2
- \* Xbox®
- \* Game Cube®
- \* Lecteur DVD

... **Écran extra plat LCD**

- \* Ecran extra plat, coins carrés , 34 cm de diagonale.
- \* Ecran couleur TFT-LCD.
- \* Multi-standards : possibilité de brancher toutes les consoles et un lecteur DVD.
- \* Connexion AV3 permet de brancher une XBOX® ou une PS®2 avec une qualité d'image équivalente à un câble S-Vidéo (câble fourni).
- \* 2 enceintes " nouvelle génération " se branchent sur les côtés de l'écran pour un son stéréo (fixation inovante).



Dimensions : 30.9 x 25.1 x 3.5 cm

Résolution : 1024 x 768.

Poids total de 2.2 kg.

Sortie " speakers " pour brancher des enceintes extérieures.

Bras articulé pour reposer l'écran, ou fixation au mur.



# japon

Jeux, arcade, salons... toute l'actualité en direct live



## DEAD OR ALIVE XTREME BEACH VOLLEYBALL

Comme tous les mois, Kago fait le point sur les infos les plus chaudes en provenance du Japon. Et là, pour être chaud, c'est chaud ! La canicule... À tel point que les délicieuses créatures de DOAX Beach Volley ont tombé la chemise pour ne garder que le strict minimum... À part ça, quelques nouvelles de KOF 2000, Battle Gear 3, un futur jeu de baston signé Capcom, les premières images de Final Fantasy sur Game Cube, et bien d'autres choses... Vivement l'hiver !





# The King of Challenge to Ultimate Battle

La Neo Geo et sa sœur jumelle, la carte d'arcade MVS (des 16 bits !) battent des records de longévité.

Elles sont adoptées par un grand nombre d'éditeurs asiatiques, qui trouvent ainsi le moyen peu onéreux de se lancer.



La Neo Geo met toujours le feu aux arcades !



Second round, le soleil se couche.

**M**algré les apparences, Playmore est bien une société japonaise. Il est vrai que la fin tragique de SNK avait laissé un épais brouillard dans lequel il était difficile de distinguer quoi que ce soit. La collaboration avec le Sud-Coréen Eolith avait permis de relancer avec succès en Asie les suites de quelques licences populaires SNK, comme KoF ou Metal Slug. Les joueurs asiatiques étaient contents ; mais il en allait autrement au Japon, où l'on cria à la trahison. Sans renier le support d'Eolith, Playmore revient aux origines du jeu. Le développement est une nouvelle fois confié à Brezza Soft qui regroupe des anciens de SNK. Le design des persos a été unifié sous un style unique. Entièrement redessinés, ils sont plus ou moins réussis. On compte 13 équipes pour un total de 39 persos. Rugal retrouve son statut de grand boss de fin.

## Retour aux sources

Le système de Striker a été abandonné, et les équipes reviennent à une configuration trois contre trois (qui était celle des KoF de 1994 à 1998). Le système de jauge de puissance a été simplifié pour revenir au schéma de KoF 1998. Quand le niveau « max » est atteint, on peut initier des actions spéciales (B + C) : Guard Cancel (lancer et parade), coups spéciaux (standard et « max ») et Super Cancel. La durée de l'état « max » est limitée par une jauge de temps. Il faut concentrer plus ou moins de jauges pour atteindre le « max 3 » pour le premier combattant, le « max 4 » pour le deuxième et le « max 5 » pour le dernier. Un compteur indique en bord d'écran le nombre de jauges accumulées. Le Secret Order Select (KoF 1999) refait surface. Il permet de cacher à son adversaire l'ordre des persos de son équipe. Face à l'accueil enthousiaste des joueurs et des



Billy a prévu pour 36 personnes !



Une seconde avant l'impact !

propriétaires de salles, Playmore multiplie les projets sur Neo Geo : SNK vs Capcom (un revenant, sauvé des ruines de SNK !), Shin Goketsuji no Ichizoku (une série combat 2D célèbre au Japon, autrefois chez Atlus)... En attendant, la Neo Geo va accueillir, le 26 septembre, Rage of the Dragons ! ■





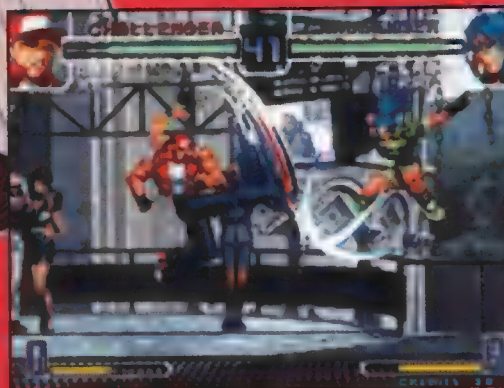
# Fighters

Le haut  
de l'interface  
masque  
un peu trop  
l'écran.



Ryo est moins spectaculaire que jadis...

Ce stage se passe entièrement  
dans un ascenseur.

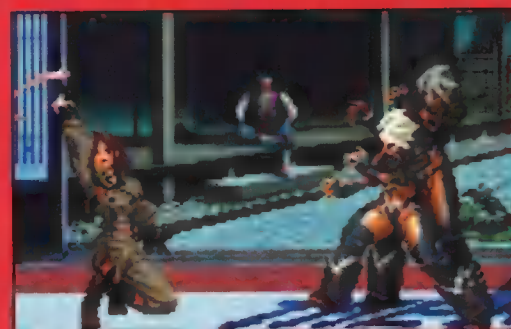
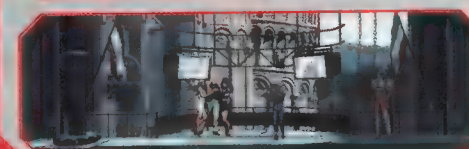


## PLEIN LES YEUX!

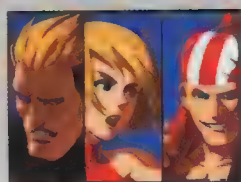
Le sol des stages est désormais en 3D,  
et parfois, au fil des rounds, la nuit tombe.



Dans d'autres cas, le décor est animé,  
comme ici dans cet ascenseur.



Des persos non jouables en fond d'écran ?





# Rygar

Les fruits du succès de DoA3 en poche, Tecmo a plutôt l'esprit tranquille... Sauf qu'il désire se diversifier. Il va donc bientôt nous livrer une version jouable de Rygar (Argos no Senshi au Japon).

**R**ygard est une légende. Comme bien d'autres titres mythiques, il renaît de ses cendres grâce à la complicité de la fée 3D. Si la série originale était fortement axée sur l'aspect exploration, les goûts actuels et la 3D font que Rygar 2002 sera un jeu principalement axé sur l'action. Les combats seront donc le quotidien de notre héros confronté à tous les monstres de la mythologie grecque. Pour sauver sa civilisation de la destruction, il ne dispose guère que d'un bouclier. Il peut lancer ce dernier sur ses ennemis à la manière d'un Yo-Yo. Au fil du scénario, il sera possible de l'améliorer. La panoplie de coups est assez vaste, basée sur l'utilisation de ce bouclier. On peut atteindre les ennemis perchés en hauteur, mais aussi en agripper d'autres pour les balancer soit contre un mur, soit sur leurs collègues... Enfin, ce bouclier pourra servir de grappin pour atteindre des lieux normalement inaccessibles... Tout cela pour dire qu'une parfaite maîtrise de votre arme est requise.

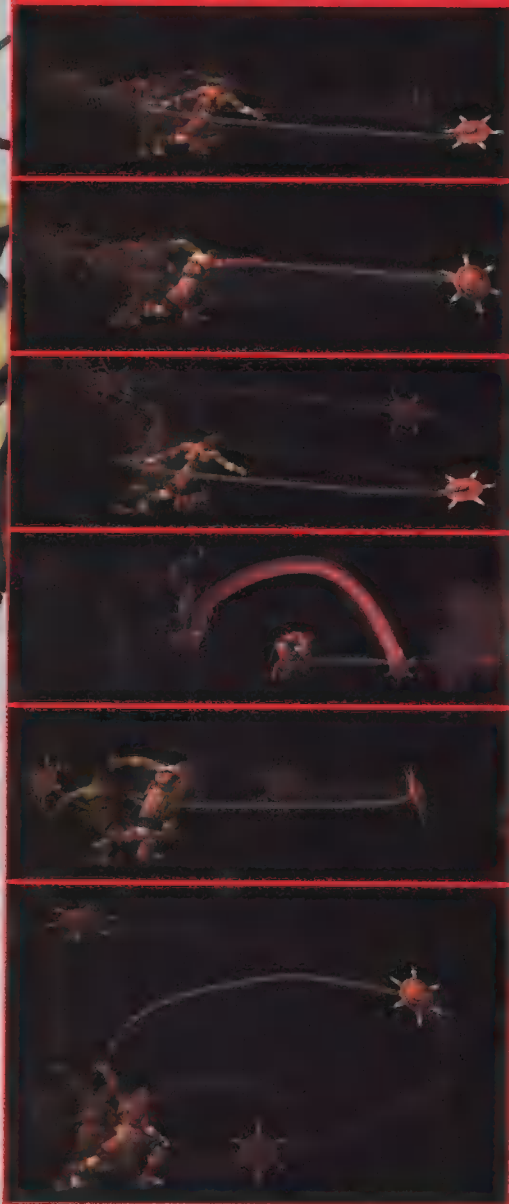
## Action pure et dure

La manipulation au pad n'est pas toujours évidente, mais avec un peu d'habitude, on s'en tire facilement (comptez tout de même un petit temps d'adaptation). Le jeu comporte deux jauges, vraisemblablement une pour la vie et l'autre pour la puissance (actions spéciales, attaques...). La caméra suit parfois le héros en mouvement. Elle effectue aussi des zooms avant et arrière durant les combats avec les boss de fin de stage. Mais le découpage du jeu ne sera pas aussi

strict : le passage d'un stage à un autre devrait se faire de manière naturelle. Il sera également possible de revenir dans une zone déjà explorée pour accéder à un endroit jusqu'alors inaccessible, cela grâce à une option récupérée plus loin dans l'aventure. Graphiquement, le jeu semble tenir ses promesses avec des décors 3D aux textures chatoyantes. Tecmo pense déjà à développer une suite à ce « premier » épisode. Une version jouable sera présentée lors du prochain TGS. ■

## ACTION !

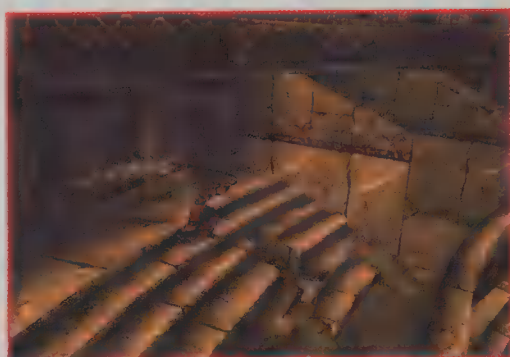
Voici un avant-goût des fort nombreuses possibilités d'action que Rygar vous offrira.



Un boss digne d'un FF !







Jetez ce misérable ver de terre sur les siens !



Et quatre d'un seul coup !



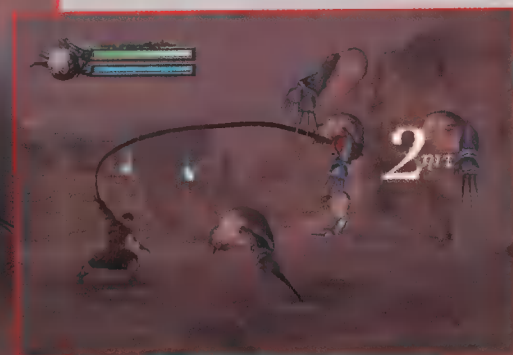
En voilà un qui a mordu à l'hameçon.



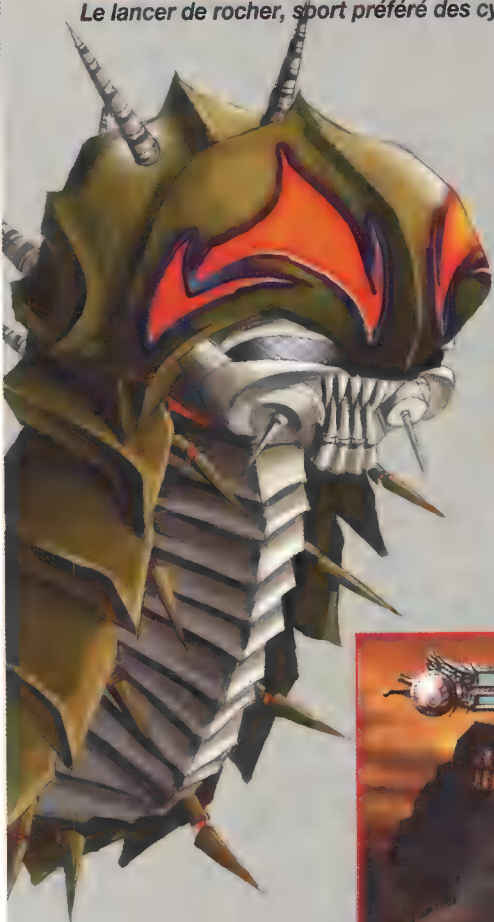
Le lancer de rocher, sport préféré des cyclopes.



On ne sait plus où donner du bouclier...



À quoi servira la seconde jauge ?  
Mystère...



La caméra effectue des zooms pendant les combats.



Votre attaque a échoué,  
préparez-vous au contre !



Par Zeus, ce boss est au moins hydro-tricéphale !



Vous aurez bien peu de temps pour vous reposer.



# Raiden Fighters

Raiden (1990) est une légende de l'arcade dans le genre du shoot 2D à scrolling vertical. Il a été converti sur à peu près toutes les consoles lancées sur le marché... du moins jusqu'à l'avènement des 32 bits...

**S**eibu Kaihatsu peut remercier sa série fétiche. Malheureusement, le manque de diversification aura coûté cher à une société aujourd'hui quasiment disparue du marché. Les légendes du shoot 2D semblaient bien appartenir au passé, depuis l'arrivée des 32 bits. Un nouveau venu dans le jeu vidéo, New World System, veut ressusciter ce genre, et commence par la Xbox.

## Une porte s'ouvre...

Pour ses débuts, NWS s'attaque à Raiden Fighters, une séquelle de la série principale Raiden. Le cas de ce développeur est une illustration de l'avantage que comporte la Xbox au Japon. Cette petite société américaine qui compte 14 employés trouve dans la console de Microsoft une plate-forme facile à programmer (pour peu qu'on maîtrise un peu le PC), et donc une porte ouverte sur l'industrie du jeu vidéo. Pour Microsoft, c'est l'une des cartes faciles à jouer au Japon, où sa console est en panne depuis son

lancement. Mais il ne faut pas trop compter sur des débuts tonitruants pour NWS. Le titre, très proche de la version arcade de 1996 (avec certes des graphismes plus fins, mais qui datent), servira à la société pour relancer la série : elle vise, manifestement, un second volet, plus au goût du jour, par la suite. Raiden Fighters est donc très classique et met en scène des avions à hélices faisant face à de véritables tsunamis de projectiles venant de toutes parts. On dispose de cinq appareils au choix. Il est possible de concentrer son tir pour un résultat plus destructeur, et aussi d'utiliser des bombes surpuissantes pour nettoyer l'écran (on pourra contrôler leur portée en appuyant plus ou moins longtemps sur un bouton dédié). Les classiques avions auxiliaires viendront vous prêter main-forte le cas échéant (quatre formations différentes seront possibles). On trouvera aussi un tas de bonus pour renforcer sa force de frappe. Les photos sont tirées d'une version qui n'en est encore qu'à 10 % de son développement, et les graphismes devraient donc s'améliorer pas mal ! Bref, voici un titre austère, rétro, exploitant peu les capacités de la machine, mais qui offre tout ce qui faisait le charme des shoots d'antan !

Le jeu à 2 est, bien sûr, au menu.



Des graphismes qui accusent leur âge.



On n'est pas complètement démuné face à l'ennemi...



L'interface n'a pas bougé depuis le premier Raiden.



Une bombe pas vraiment spectaculaire...



On concentre son tir en maintenant le bouton.





www.mcdonalds.fr



HIT MUSIC only !\*

\* One dollar 1981

# MENU HIT MUSIC only!\*

## + de 500.000 CADEAUX à gagner chez McDonald's™

Des places pour les NRJ Music Awards™, des concerts en VIP,  
des kits Orange plug, des baladeurs MP3, des CD-ROM multimédia,...



Jeu gratuit et sans obligation d'achat du 9/10 au 29/10/02. Pour participer gratuitement voir règlement complet du jeu affiché en restaurant.



# Maximum Chase

Maximum Chase est le fruit d'une collaboration étroite entre Microsoft Japon et Genki. Sans nouvelles du jeu depuis un moment, on était plutôt inquiet...

**M**aximum Chase se voulait original, mêlant course-poursuite (« Chase Mode ») et gun shooting (« Gun Fight Mode »). C'est du reste la phase de gun shooting (une sorte de « boss stage ») qui donne toute l'originalité au jeu, mais c'est aussi elle qui inquiète le plus les joueurs. En effet, elle se joue au pad et non au pistolet, puisque le titre reste à la base une course auto 3D. Du coup, on a surtout l'impression (persistante) de jouer à un bon titre Mega-CD. On tire sur des ennemis qui vous poursuivent en voiture, et des cercles indiquent les parties sensibles de vos poursuivants. Tirer dessus permet de démanteler rapidement les véhicules adverses, mais ce n'est pas si simple, car le viseur s'ajuste péniblement sur ces cibles. Ce tir de précision porte le nom de « Maximum Shot », et les munitions en seraient illimitées. Maximum Chase se divise en épisodes comportant chacun une séquence de fuite, une séquence de tir, et enfin, une cinématique destinée à faire

avancer le scénario. Microsoft a vu grand en mixant ensemble films en images de synthèse et véritables acteurs (de seconde zone !). Bien sûr, on pourra conduire jusqu'à quatorze véhicules différents (et peut-être plus), censes faire rêver le gamer américain moyen. On ne disposera pourtant que de cinq voitures en début de partie, mais le jeu peut parfois en imposer une. Quand on débloque un nouveau bolide, on a la possibilité de retourner dans un stage déjà terminé pour le refaire différemment.

## Un jeu pour Ricains ?

Le jeu se déroule principalement à Los Angeles, sur une dizaine de stages. En fait, l'ensemble est réellement axé sur le marché US, apparemment le seul où Xbox se comporte correctement. Durant la phase de fuite, le véhicule se dégradera sous les chocs. L'ennemi ne reculera devant rien pour vous arrêter et vous régler votre compte une bonne fois pour toutes. L'interface est des plus simples : jauge de vie, compteur de

vitesse et magasin de munitions. Une jauge de vie apparaît au-dessus de chaque ennemi à l'écran. Il semblerait qu'on ne soit pas tout à fait libre dans ses déplacements et que le chemin soit plus ou moins déterminé. Enfin, la qualité graphique est plutôt agréable et le son sera en 5.1 Channel (désormais une habitude sur Xbox). ■



*La-bas, tout la-bas... Oui, c'est au fond que ça se passe...*



*En explosant, l'ennemi va barrer la route !*



*Les menaces viennent parfois même du ciel.*



*Les points faibles des ennemis sont indiqués.*



*En voilà un de moins !*



Camaro.



Corvette.



Nissan Z.

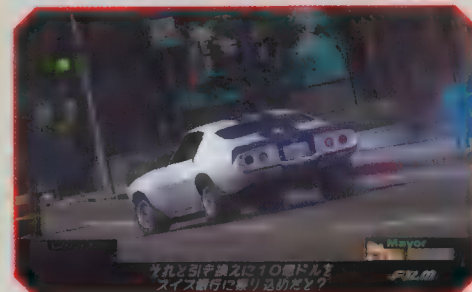




Des jauges de  
vie apparaissent  
au-dessus de  
vos ennemis.

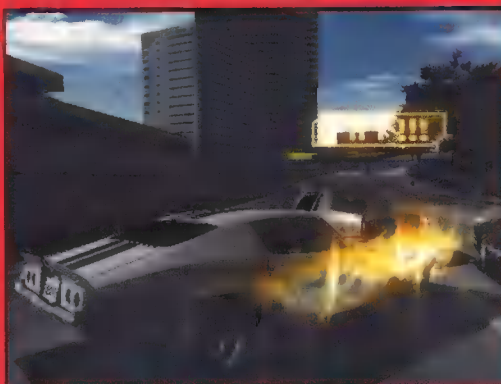
## CINÉMATIQUES PAS TOC

Les stages se terminent par des  
cinématiques en 3D, très dynamiques et  
peut-être entièrement parlées !



## ACTOR'S STUDIO

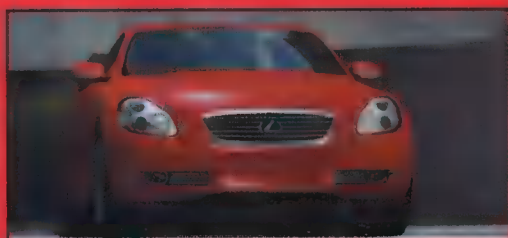
Les séquences de film offrent des intrigues  
et un jeu d'acteur... à tomber par terre !



La voiture se dégrade et finira par tomber en  
morceaux.



L'ennemi a  
établi un  
barrage  
routier.



Lexus SC 430.



Chevrolet S10.



Vous lui rendez la monnaie de sa pièce.



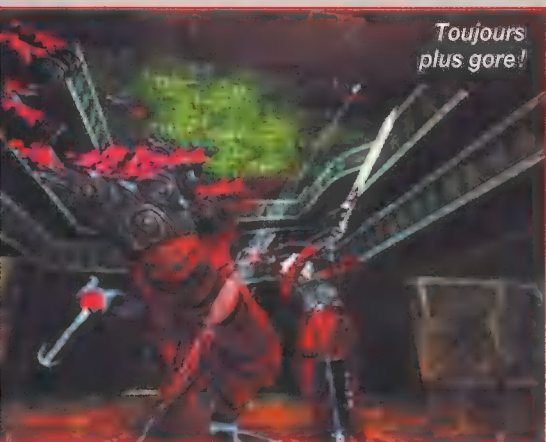
# Devil May Cry 2



Deux ennemis en même temps!



Le salut est dans la fuite!



Toujours plus gore!



Le nouvel ennemi...

Une présentation en grande pompe à l'E3, mais pas beaucoup de détails... À l'approche du TGS, sans trop en dévoiler, Capcom devient un peu plus loquace...

**D**evil May Cry exauça les vœux de l'équipe de Mikami, excédée de bouffer du zombie à longueur de journée. Au départ, Capcom avait largement sous-estimé le potentiel du jeu. Le succès éclatant du titre fit envisager, bien entendu, une suite. Or, Mikami était peu intéressé par la PS2. La société se tourna donc vers Funamaizu (à qui l'on doit déjà Street Fighter, Auto Modellista, Biohazard Online, JoJo...). Il en résulte une nouvelle orientation et un nouveau style.

## L'action, toujours

Le monde de Devil May Cry est désormais plus vaste. Ce n'est plus dans un château, mais dans une vraie mégapole, avec ses rues, ses grands espaces, ses immeubles, ses usines et ses ruines que Dante évolue désormais. On y retrouve les ingrédients à la mode, dont l'interaction avec le décor. Capcom ne cache pas les influences qu'un film comme « Matrix » a pu exercer sur la conception du jeu. Un personnage féminin inédit, dont on ne sait s'il sera jouable, fait son entrée aux côtés de Dante. Même si l'univers représenté a changé, l'action reste le point fort de Devil May Cry. On nous annonce qu'on pourra même viser deux ennemis en même temps! Il est cependant difficile d'apprécier ces apports avant d'avoir vu la version jouable, au TGS. ■



Grimper aux murs, une manie depuis quelque temps, dans les jeux...



Des boss imposants!



Lucia possède deux lames, comme Gillette!

Un joli petit village méditerranéen.







On a tous une revanche à prendre





# Clock Tower 3



Arissa, comme son nom l'indique, mange ses sushis très épicés.

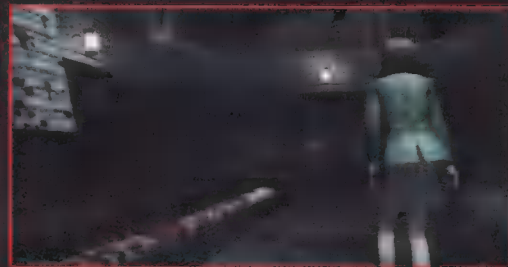
Après la liquidation du studio Human, ses employés se sont dispersés un peu partout (Human est mort, vive l'humain !). Les licences, elles, survivent.

**Q**uand elle n'est pas en train de potasser son bac et qu'elle ne photographie pas des demeures hantées, la « *lyceennia japonica* » aime à courir dans des mondes parallèles, devant des malades armés de ciseaux de deux mètres de long... Tiens, c'est justement ce qui constitue la trame de Clock Tower, série emblématique de feu Human. On incarne la jeune Arissa, qui, prise au piège d'un monde parallèle, devra fuir une multitude d'assauts funestes (gaz létal, ciseaux, etc.). Outre la fuite, son quotidien sera fait d'énigmes, de rencontres, et de conversations.

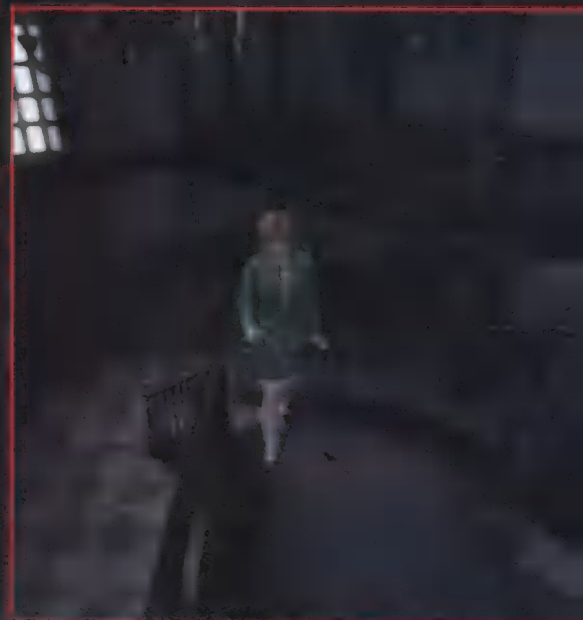
## Capcom passe un cap

Si les deux volets précédents sur PlayStation faisaient dans le gentil, on passe, ici, à la vitesse supérieure. On sait que Capcom ne manque pas d'expérience dans le domaine de l'horreur... Les personnages et les motion captures ont été supervisés par Fukasaku Kinji, le réalisateur du film *Battle Royal*. Le jeu fonctionne vraiment comme un Biohazard, avec des angles de caméra différents selon

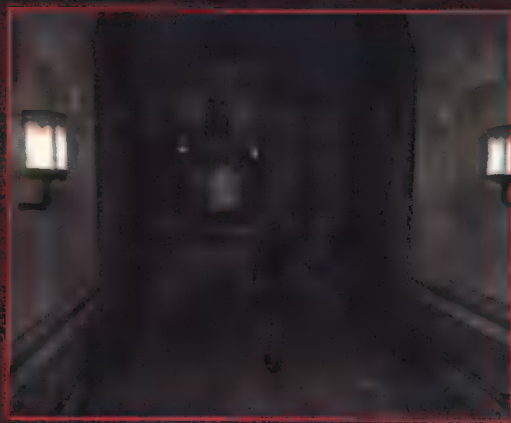
les lieux visités — qui sont nombreux, puisque désormais, on se déplace dans toute la ville. La jouabilité aussi fait penser à Biohazard, même si plutôt que de se battre, on passe son temps à fuir... Ainsi, après l'envol de Biohazard vers la Game Cube, Capcom développe et présente cette série sur PS2, en briguant un public international. Le design a manifestement été aménagé dans cette optique, et la belle Arissa, bien que lycéenne japonaise typique, a les traits parfaitement occidentaux... Reste à savoir si, au-delà de l'ambiance, le thème du jeu saura attirer les joueurs américains et européens.



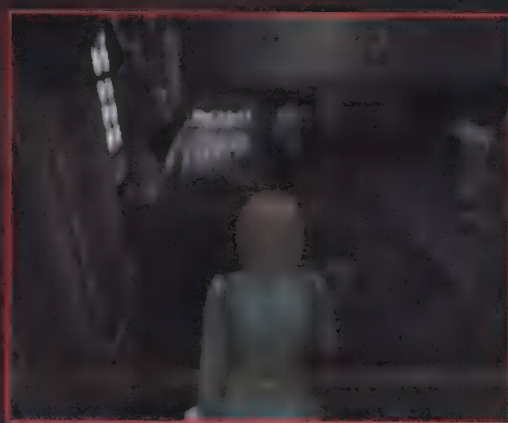
Tiens, le piano a des touches noires, des blanches et des rouges...



Travelling arrière pour bien monter l'escalier.



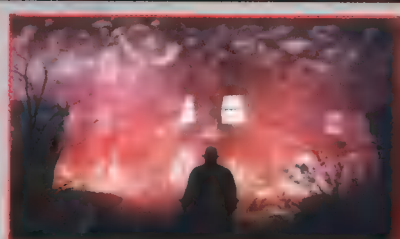
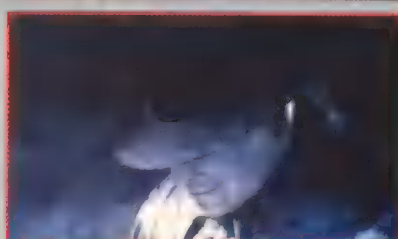
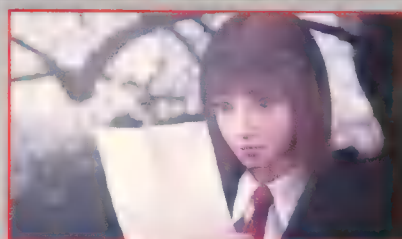
Au fond du couloir, l'inconnu...



Ce III est peut-être un piège mortel...



Où suis-je ? Où vais-je ?... J'ai peur...



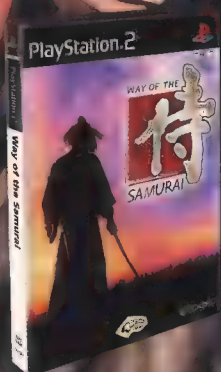


WAY OF THE

TM

# 侍

## SAMURAI



## La voie du samourai se trace à la pointe du katana

Entamez le parcours du Samourai sur un chemin forgé de combats et de batailles où vous devrez manier 40 sabres et 200 techniques d'attaque et de défense pour survivre, mais aussi dialoguer et prendre des décisions essentielles pour progresser vers un destin qui vous réserve de nombreuses fins possibles ?



Pourquoi ne me supplies-tu pas de t'épargner ?



Septembre 2002

[www.wayofthesamurai.eidos.com](http://www.wayofthesamurai.eidos.com)

ACQUIRE

Spike

FRESH GAMES EIDOS

PlayStation 2

"侍" and "PlayStation" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.  
Way of the Samurai © Spike Co., Ltd. / ACQUIRE Corporation 2002. Published under license by Eidos Interactive Limited, 2002. Way of the Samurai is a trademark of Spike Co., Ltd. / ACQUIRE Corporation. Fresh Games, Eidos, Eidos Interactive and the Eidos logo are trademarks of the Eidos group of companies. All Rights Reserved.



# Battle Gear 3

Battle Gear est une des nombreuses séries basées sur les courses de GT. Est-ce bien raisonnable ?... Un projet fort ambitieux pour Taito, qui vise plus d'un objectif.

**E**n adoptant le System 246 pour remplacer ses cartes maison aux performances modestes, Taito élargit, manifestement, ses ambitions. En ligne de mire : la console. La qualité visuelle de Battle Gear 3 en témoigne : elle a fait un bond en avant. Mais ce n'est pas sa seule nouveauté. Avec ce jeu, Taito inaugure un système de réseau, le Nesys, qui relie les salles d'arcade via Internet. Quatre personnes, situées n'importe où au Japon (et peut-être, plus tard, ailleurs), s'affronteront ainsi sur un même circuit. Le joueur introduira dans la borne une clé d'identification qui mémorisera le nom, la voiture et la plaque minéralogique (cette dernière étant déterminée par la localité de la salle d'arcade).

## E-business

Un ensemble de services, accessibles sur les serveurs de Taito, accompagnera le jeu. On pourra, à partir de son ordinateur, customiser sa voiture par la Dress-Up (la décorer, y compris, en composant les textures), ou bien charger le Ghost Car d'un circuit (le « fantôme » de la voiture ayant atteint le meilleur temps). Tous ces services seront payants : seule la consultation du classement sera gratuite. Avec toutes ces bonnes idées, Taito espère effectuer la percée qui le démarquera de l'océan de jeux GT sur console. Peut-être y arrivera-t-il. Battle Gear 3 porte les prémices d'une implication prochaine sur PlayStation 2 BroadBand.



Ce tunnel en bord de mer rappelle celui de Ridge Racer.



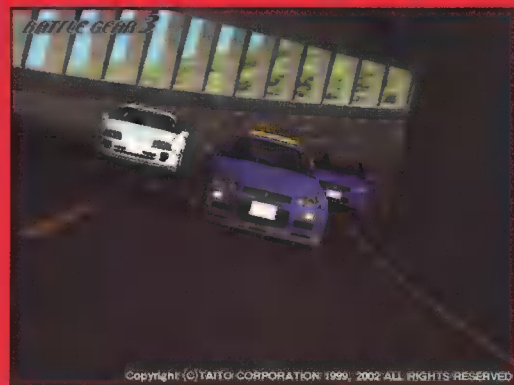
On retrouve les paysages habituels du genre.



Une version PS2 poindrait-elle à l'horizon ?



Le System 246 offre un visuel bien meilleur.



Imaginons un lien arcade-PS2...



Taito initie sa stratégie en ligne.



On insère la clé de contact, comme dans une vraie voiture !



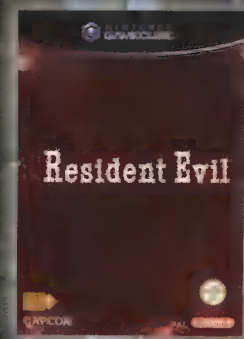
NINTENDO  
GAMECUBE

CAPCOM

capcom-europe.com

Public Adulte  
DECONSEILLÉ  
aux moins de 18 ans

LES ADULTES AUSSI PEUVENT AVOIR PEUR



EXCLUSIVEMENT SUR NINTENDO GAMECUBE



# Rune II



Après un premier volet en demi-teinte, From Software s'emploie à développer, dans cette suite, tout le potentiel du concept de Rune. Il ne lui reste plus qu'à habiller le tout pour nous livrer – peut-être – un hit.

**D**eux cents ans après la fin du premier Rune, l'histoire suit son cours, et la princesse est devenue reine. Tout va pour le mieux, jusqu'au jour où la nouvelle tombe : quelqu'un a trouvé le moyen de fabriquer les pierres runiques. Les royaumes sont en grand danger : une telle découverte permettra à l'ennemi de les envahir. Une nouvelle héroïne se dressera alors pour sauver le monde menacé.

## Un jeu à la carte !

Ce jeu est un RPG-action dont les combats se font à l'aide de cartes. Chaque carte vous donne droit à un monstre qui vient vous prêter main-forte. Suivant son type, il se battra à vos côtés le temps de l'affrontement ou effectuera une attaque spéciale ; il peut aussi servir à détecter l'approche de l'ennemi. Le nombre de cartes a doublé, atteignant 200. De nouvelles classes ont aussi fait leur apparition, dont une appelée « Change ». Elle permet de transformer, l'espace d'un instant, son perso en monstre, et de disposer, de ce fait, d'habiletés supplémentaires. Changé en monstre, on soufflera, par exemple, un vent glacial sur un plan d'eau ; celui-ci gèlera ; on traversera tranquillement cet obstacle autrement infranchissable...

Le côté exploration (donc RPG) a été fortement développé. Pour débloquer ou atteindre des endroits jusqu'alors hors de portée, il faudra trouver la carte ou l'item

nécessaire dans un autre stage ; vous aurez donc souvent à revenir sur des lieux déjà explorés. D'autres changements importants ont été introduits. On peut désormais faire appel à ses cartes à n'importe quel moment, et non plus seulement pendant les batailles. Ces dernières ne commencent plus de manière aléatoire : on voit les ennemis évoluer sur le stage et on choisit de les affronter ou de les éviter. On ne rencontre plus les NPC pour seulement parler, mais aussi pour se battre. Il existe des arènes de toutes sortes, pour se mesurer contre les différents adversaires et tester sa tactique. Toutes ces innovations accentuent l'aspect « action » du jeu.

## En classe machine

L'interface n'a pas changé d'un poil. Le mode deux joueurs est toujours présent, mais l'éditeur annonce des évolutions pour le rendre plus fun. En plus des forces élémentaires habituelles (feu, eau, arbre et terre), Rune II en introduit une nouvelle, celle de la « machine ». Les machines sont d'une grande résistance aux autres forces, mais ne peuvent changer de classe. Bref, cette suite apporte de réelles améliorations du côté de la jouabilité et de l'intérêt de jeu. Le graphisme, sensiblement retouché, n'atteint toutefois pas le meilleur en la matière (comme le surprenant Final Fantasy de Square sur Game Cube). On sent tout de même que From Software progresse dans la bonne voie. ■



Certaines situations seront des plus délicates !



L'action est plus développée dans cette suite.



Les machines sont très efficaces !

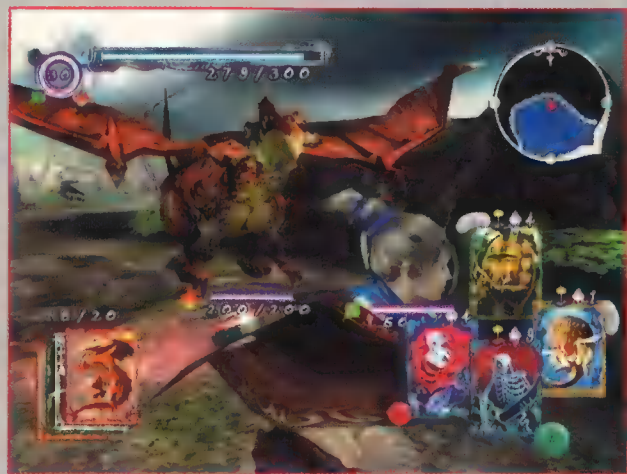


L'interface est quasiment identique.





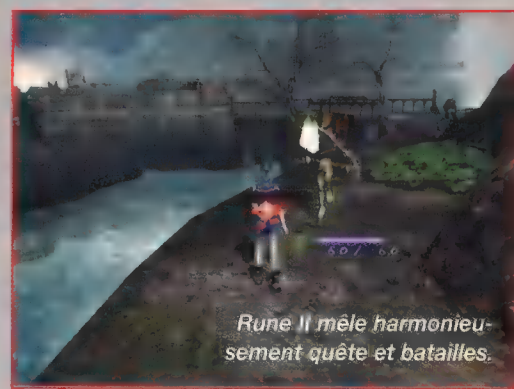
Combattre ou passer son chemin ?



L'ennemi gagne en taille et en détail.



Une amélioration graphique très nette.



Rune II mêle harmonieusement quête et batailles.

## CARTE MAÎTRESSE

Dans Rune II, les cartes sont encore mieux dessinées. Une nouvelle catégorie, la force « machine », a été introduite. L'album de combat, quant à lui, devrait comprendre toujours une trentaine de cartes.



## LES NOUVEAUX VENUS

Liz est la nouvelle héroïne du jeu. Il semble qu'elle ne sera pas tout à fait seule dans son aventure, mais qu'elle pourra compter sur l'aide de Sol. Outre les monstres et autres revenants, elle serait opposée à un groupe de voleurs armés commandés par un certain Victor.





# Dragon Chronicle

Sega fait un carton avec ses méga bornes à plusieurs postes de jeu. Le concept plaît... Ni Namco ni Konami ne s'avouent vaincus. Dragon Chronicle est la contre-attaque Namco.

**T**out le monde sait que l'arcade d'aujourd'hui doit beaucoup à Sega. Le succès de ses jeux en réseau, et de son système de cartes, pousse la concurrence à se surpasser. Dragon Chronicle est le premier titre du genre chez Namco. Chaque borne offre quatre postes de jeu et un écran géant central. Une configuration huit joueurs est également possible en reliant deux bornes entre elles. On doit sélectionner un dragon, le nommer et lui attribuer une force élémentaire parmi les six dispos. Les données sont sauvegardées sur une carte (merci Sega !) avec, en prime, l'illustration de sa créature. Plus fort, cette illustration évolue en fonction du changement de classe du dragon (500 illustrations au total - avis aux collectionneurs !). Le jeu comporte cinq types d'actions : attaque physique, garde, magie, bouclier et prière. En début de stage, on doit sélectionner l'action que l'on va

développer. Des mini-jeux permettent d'acquérir de l'expérience. Une jauge sous chaque action permet d'en voir l'évolution lorsqu'elle est pleine, le dragon apprend un nouveau coup.

## 2 fois 4

En solo, un mode scénario permet de se familiariser avec le jeu au long de cinq stages. Le temps venu, on pourra affronter d'autres joueurs, dans des batailles qui se déroulent au tour par tour. Les commandes se font grâce à un écran tactile. On touche l'action que l'on désire utiliser, et ensuite le dragon qu'on veut atteindre. Dans la configuration à deux bornes (huit joueurs, donc), les quatre joueurs de chaque borne s'affrontent d'abord ensemble. Un classement global est établi. Ensuite, le groupe des quatre meilleurs et celui des quatre moins bons joueurs s'affrontent chacun de leur côté. ■



Affronter d'autres joueurs demande une bonne expérience.



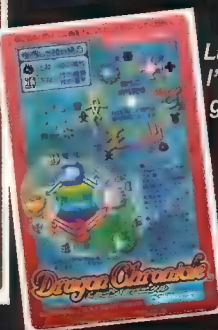
Un mode scénario, solo, composé de cinq stages.



La partie gauche de l'écran dresse la liste des techniques apprises.



Cinq icônes de couleur, cinq types d'actions.



La carte, au cœur de l'arcade nouvelle génération.



Namco veut rester dans le raisonnable avec quatre postes.





NINTENDO  
GAMECUBE™

Mario nettoie tout sur son passage

Dès le 4 octobre

Super Mario Sunshine ■ 2002 Nintendo. TM and ® are trademarks of Nintendo.



La vie est un jeu  
[www.nintendo.fr](http://www.nintendo.fr)



## La boîte à Treasure

Treasure fait partie d'ESP, une marque qui regroupe une multitude de petits éditeurs (Game Arts, Treasure, Sting...), et dont Sega est, depuis peu, un des plus gros actionnaires.



**Ikaruga.** Si seulement Silvergun pouvait...

**R**ecemment, Treasure a annoncé la sortie très prochaine d'Ikaruga d'abord sur Dreamcast, puis sur Game Cube (en janvier, sous le label Atari). A priori, il y aura peu de différence entre les deux versions. On apprend également que parmi les autres titres développés par Treasure, comme Wario Land (de Nintendo sur Game Cube) et Tiny Toons (de Konami, multi-plate-forme), figure un jeu Game Boy Advance, basé sur la licence du dessin animé « Hajime no Ippo ». Cette licence avait déjà été exploitée sur PS2 par Game



**Hajime no Ippo.** Le mode 2 joueurs est très fun.

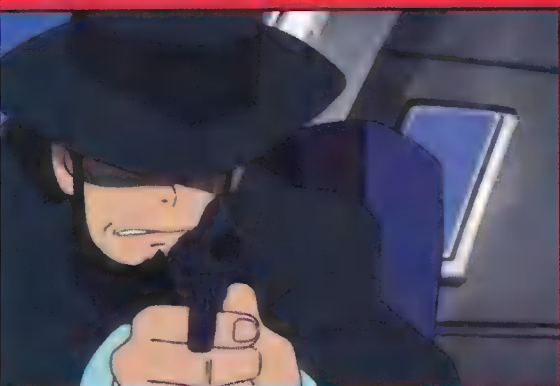


**Hajime no Ippo.** On voit seulement ses gants !

Arts. L'adaptation Game Boy Advance s'appellera Hajime no Ippo - The Fighting, et sortira le 28 novembre. Elle se présente comme un bon jeu de boxe 2D, à la façon (Tonkin House, GB), dans lequel on effectue des choix tactiques entre les rounds. Un mode deux joueurs est aussi au menu. Enfin, les dernières rumeurs laissent penser que le roi incontesté du shoot travaillerait sur une suite à Gradius pour Konami en arcade.

## Lupin III

Sur Game Cube, ce Lupin III se présente comme une aventure interactive, principalement en 2D.



On reconnaît le style des films, très Miyazaki.

**A**u Japon, il s'intitule « Le Trésor perdu en mer ». En France, le dessin animé s'appelle « Edgar de la cambriole ». On incarne un jeune garçon du nom de Teo qui fait la rencontre d'une jeune fille muette, Liana. Les deux enfants vont se lier d'amitié et Liana retrouvera peu à peu l'usage de la parole ; elle révélera alors l'existence d'un trésor cache au fond de la Méditerranée. Tous deux feront ensuite la rencontre du gentleman cambrioleur, et l'aventure pourra commencer. Ils affronteront une organisation se prétendant « écologique », dirigée par un certain Zai... Le scénario progresse à coups de cinématiques réalisées par l'équipe de la Tokyo Movie Shinsha qui était responsable de la série télé. Pour les besoins du jeu, il aura fallu réaliser pas moins de 15.000 écrans. Juste les décors en ont demandé 500. Il y a une phase d'exploration avec des écrans 3D et des commandes limitées, du type « aller à droite ou à gauche ». On dialogue avec tous les intervenants et on se déplace sur une carte. Une limite de temps serait imposée pour faire son choix d'actions. Bien sûr, tout le jeu est parlé !



**Teo et Liana, au cœur de ce jeu.**



Une phase d'exploration est incluse.



La police, toujours aussi inefficace !

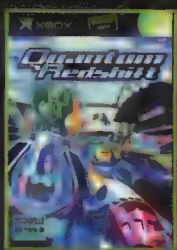


# MARRE DE JOUER AUX PETITES VOITURES?



16 circuits pro, 16 bolides suréquipés,  
une bande-son exclu signée Junkie XL  
- ou n'importe quelle autre musique  
enregistrée sur le disque dur Xbox.  
Décidément, la F1 n'est plus ce qu'elle  
était. Gagner à Quantum Redshift™? Encore  
faut-il savoir piloter à 1 400 km/h. Et éviter  
de vous faire descendre par l'une des 160  
armes de vos adversaires. Et composer  
avec l'humeur de votre personnage.  
Alors restez bien ferme sur la gâchette.  
Ou continuez à jouer aux petites voitures.

**Quantum  
Redshift**



[www.xbox.com/fr](http://www.xbox.com/fr)

SEE MORE | HEAR MORE | FEEL MORE | PLAY MORE

\*VOYEZ PLUS. ENTENDEZ PLUS. RESSENTI PLUS. JOUEZ PLUS. ©2002 Microsoft Corporation. Tous droits réservés. Microsoft, le logo Microsoft, Game Studios, Quantum Redshift, Xbox et le logo Xbox sont soit des marques commerciales soit des marques déposées de Microsoft Corporation aux États-Unis et dans d'autres pays. © 2002 Curve Monsters Ltd. Tous droits réservés. Les noms des profils et/ou sociétés mentionnés dans ce document peuvent être la propriété de leurs ayants droits respectifs.





# Drift Champ

Zero 4 Champ est une des plus vieilles séries dans le jeu vidéo japonais et fut l'une des toutes premières à mettre en scène ces courses illégales de GT dans le paysage rural, montagneux ou urbain nippon.

**Z**ero 4 Champ nous revient donc. Développé par Tam Soft (à qui l'on doit To Shin Den!) pour le compte d'Hudson, le jeu débarque sur PS2 dans une livrée 3D. C'est, décidément, la grande mode : on a vu arriver les adaptations successives de mangas très populaires comme Initial D ou Midnight Wangan, et de séries comme Toge, Battle Gear ou Shutoko Battle. Drift Champ s'appuie sur un scénario solide qui commence au Japon et qui continue aux États-Unis, où le jeune Japonais fana de GT (une trentaine de voitures) va conquérir la gloire. Mais pour assouvir sa passion et améliorer les performances de son bolide (choisi parmi la trentaine disponibles), il lui faudra des sous... Il les obtiendra en vendant des sushis et en travaillant dans une station-service.

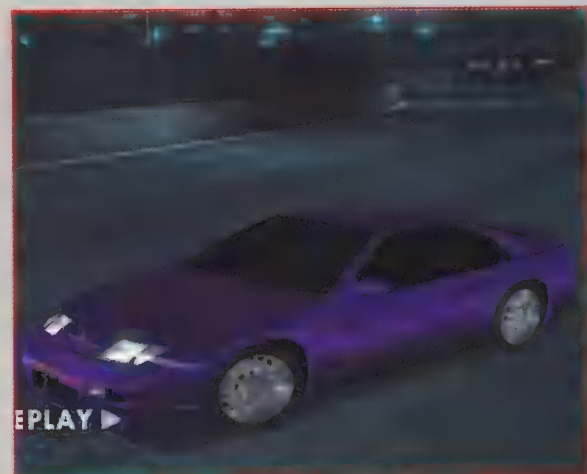
## Le grand retour ?

En dehors du « story mode », le jeu offre des courses très complètes, dans trois modes. Le « GP mode » regroupe plusieurs disciplines : « circus » (un championnat à la difficulté croissante et au règlement chaque

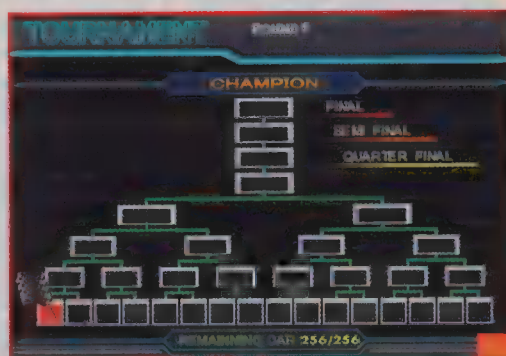


Chaque voiture a son profil moteur.

fois plus sévère) ; « arcade » (où vous devez rallier un point donné en un temps imposé) ; et « tournament » (huit tournois de 256 concurrents). Ensuite, le « record attack mode », où l'on a le choix entre un concours de vitesse sur circuit ovale et des compétitions en départ arrêté sur 400 et 1 000 mètres. Enfin, le « 2P » est un mode deux joueurs en écran splitté. Nous pourrions sans doute évaluer la jouabilité du soft bientôt, au Tokyo Game Show. Le visuel, bien qu'amélioré, ne semble pas pouvoir concurrencer un GT3 ; les fans de la série ne devraient pas s'en offusquer. Reste à voir si ce Drift Champ constitue un premier pas annonciateur d'épisodes plus élaborés. ■



Tam Soft a dû créer un moteur 3D totalement nouveau.



256 voitures au départ de ces éliminatoires !



Une configuration deux joueurs classique.



Le replay est lui aussi très classique.

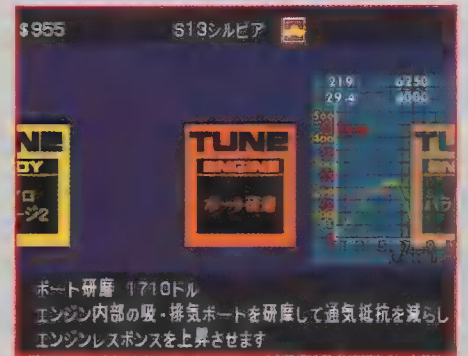




La pluie vient perturber la course.



Des circuits parfois « multi-configuration ».



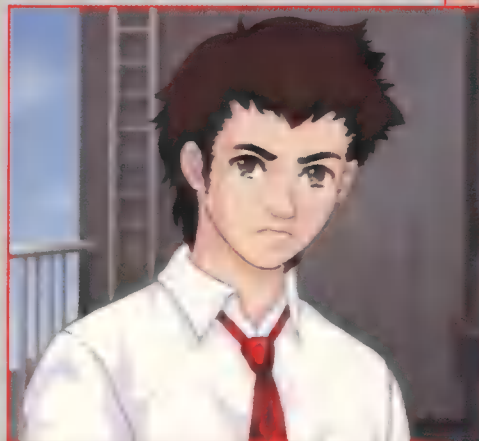
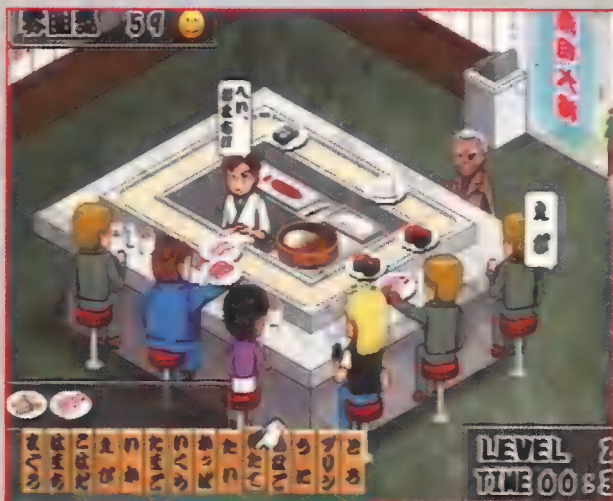
Bizarre, mais la monnaie du jeu est le dollar...



Le rendu des voitures est honnête.



Les courses de nuit sont bien sûr au menu.



Servir des sushis, quel cauchemar!





# Sega Rally Championship

On peut éditer sa  
voiture sous tous  
les angles.



Après une longue période de silence, Sega Rally est de retour... mais pas forcément là où on l'attendait. Eh oui, Sega Rosso a envie d'explorer la GBA...

**C**'est donc sur la GBA que le nouveau Sega Rally Championship a choisi pour fêter son retour sur console, après de longues années d'absence — en fait, depuis le tout début de la Dreamcast. Le travail sur des cartes arcade surpuissantes et des bornes hallucinantes est bien différent de celui sur portable, aussi évoluée soit-elle. Aussi, une partie du développement est assurée par une société externe, mais c'est bien l'équipe originelle qui assume le projet dans son ensemble. Rien ne vaut donc un entretien avec Kenji Sasaki (président de Sega Rosso et père d'un bon nombre de Racing légendaires) pour lever un premier voile sur le jeu.

## Du sang neuf

Sasaki ne s'en cache pas : il veut tout simplement du temps pour que le Sega Rally 3... venir ne soit pas une simple suite, mais apporte du sang neuf à la série. Il commence à voir le jeu prendre forme dans sa tête, les nouveautés se dessinent. Pour préparer le terrain et élargir le public, la Game Boy Advance représente une option intéressante. Elle touche un public jeune, différent, auquel Sasaki offre un jeu entièrement en 3D, qui reprend quelques passages de ses grands frères, une dizaine de tracés très divers, mais — tout dans une livrée totalement originale. Un vrai nouveau Sega Rally, bien adapté à la console et à ses limites techniques, et non une vague adaptation du championship mode de l'arcade. Aussi, un soin particulier est porté au contenu. On sait déjà qu'on trouvera un mode principal avec une succession de championnats et de coupes, sorte de mode scénario. S'y ajouteront le classique time attack, des mini-jeux et un mode deux joueurs via le câble link. Point fort de ce titre très attendu, il comportera certaines des versions originales des musiques de la série. La classe !



Une vue cockpit en plein écran.



Le soir tombe, la vision diminue.



Un moteur 3D différent de V-Rally 1.



Le jeu propose un grand nombre de compétitions.



Sega Rally Championship devrait aussi offrir des modèles de voitures plus actuels.

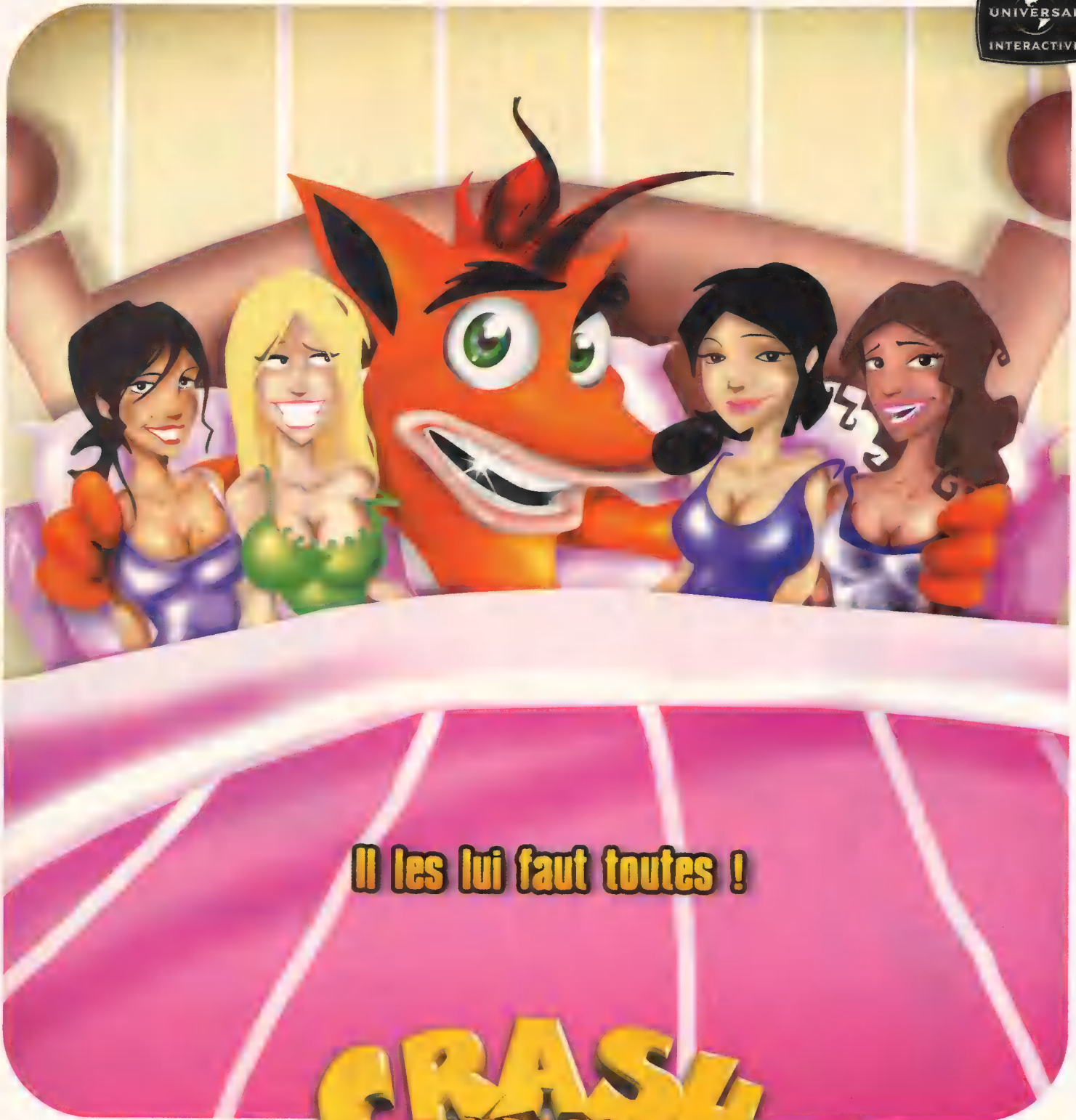


Un replay sera même de la partie !



On pourrait même modifier la caméra durant le replay !?





**Il les lui faut toutes !**

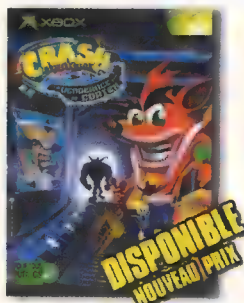
# CRASH BANDICOOT™

**MAINTENANT DISPONIBLE SUR NINTENDO GAMECUBE™**

**POUR TOUS  
PUBLICS** ✓



GAME BOY ADVANCE



XBOX



PlayStation 2



NINTENDO  
GAMECUBE





# Dead or Alive Xtreme Beach Volleyball

Voilà un jeu qui fait sensation au Japon, non pas par son thème, mais surtout par son « habillage » ! Après DOA3, DOAX fera-t-il vendre des Xbox dans l'Archipel ? En tout cas, c'est bien parti pour...



**D**OAX est à la base un simple jeu de beach volley (et du reste, plutôt rétro). Mais ce détail mis à part, le titre de Tecmo s'annonce surtout comme un sacré phénomène ! Personne n'avait jusqu'alors osé aller aussi loin dans le... disons « dénudé ». En effet, une poignée de jeunes filles en maillots de bain sur la plage, passe encore (regardez, par exemple, Beach Spikers), mais ajoutez-y quelques animations pré-déjà, et hop ! Adieu le volley-ball ! Mais quel est donc, en fait, le but du jeu ? Durant les deux semaines d'un séjour sur une île paradisiaque, on doit prendre part à une compétition, mais surtout, gérer son perso (sélectionné parmi les huit dispos au début). Certaines filles s'apprêtent, d'autres un peu moins : on forme son équipe avant chaque match, en fonction de leurs affinités et de leurs humeurs. Gagner au volley rapporte de l'argent. Mais encore faut-il gagner avec panache, car chaque équipe qui combaitra les réalisées rapporterait plus ou moins de points, convertis ensuite en espèces sonnantes et trébuchantes. On pourra alors faire quelques achats parmi un vaste choix d'accessoires et une centaine de maillots de bain en tout genre !



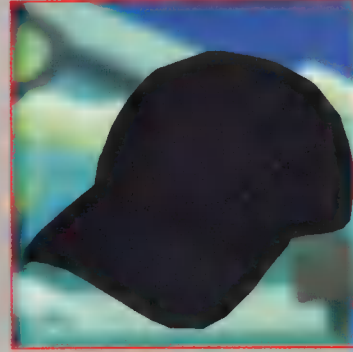
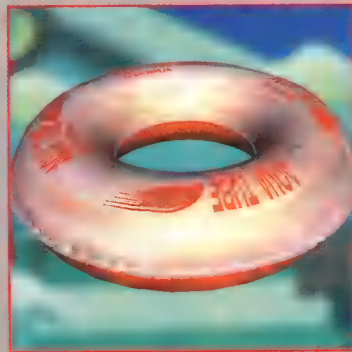
Tu viens jouer au volley avec moi, belle enfant ?...

## À quand la suite ?

Vos emplettes terminées, vous les offrez à vos joueuses, mais attention, car ses jeunes femmes sont difficiles et peuvent les aimer comme les pétesters ! Les filles peuvent également s'offrir des présents entre elles. Toujours en marge du volley-ball, on trouve quelques modes de jeu originaux. Dans le « gracie system », on doit amener la jeune fille dans un endroit de l'île. Si elle s'y plaît, elle commencera à s'y promener, à explorer. Pendant que vous, tranquillement assis, vous contemplez le spectacle, les poses et

## TUNING ATTITUDE

DOAX possède une vaste collection de maillots de bain, d'accessoires et de produits cosmétiques... Y en a pour tous les goûts.







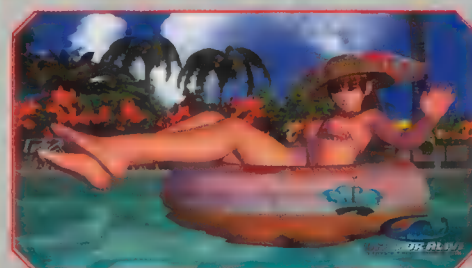
N'oublions tout de même pas qu'il s'agit à la base un jeu de beach volley, et pas d'une simulation de maillots de bain!

les mouvements de votre nautade. De plus, DOAX devrait inclure des fonctions vidéo permettant d'ajouter votre touche artistique à l'ensemble... Ensuite, on trouvera un « hotel system » proposant au choix deux moments de la journée distincts, le soir (chambre) et le jour (piscine). On pourra y récolter des infos et autres objets utiles pour la suite des événements. Il y aura même un casino proposant plusieurs mini-jeux. Une sorte de radio permettra de régler le thème musical parmi une sélection. Enfin, dernier détail, parmi les filles de DOAX, se trouve une dénommée Lisa qui serait l'un des nouveaux persos intégrés dans le futur DOA4 (printemps 2003?). ■



## QUE DU BONHEUR!

Amenez-les dans des lieux déserts et observez-les s'amuser... Rrhâââââ...





# Bomberman Jetters

Grâce à son concept simpliste mais ô combien efficace, Bomberman n'en finit pas de bomber le torse. Hudson jette en pâture sur GBA ce nouveau volet intitulé « Jetters ».

Ah les vieux Bomberman sur Nec et Snes... Que des bons souvenirs !



Les stages sont souvent remplis de pièges en tout genre.



Une carte qui rappelle celle de Zelda.



En extérieur, on se déplace dans les huit directions.



Un max de mini-jeux pour apporter de la diversité.

**L**e professeur diabolique HigeHige est en quête d'un objet mystérieux. Une équipe de super-héros, les Jetters, veut l'empêcher de s'en emparer. Le leader des super-héros, Mighty, disparaît ; son petit frère, Shiro Bomberman (le pompier blanc, emblème de la série), part à sa recherche avec le reste de l'équipe. Une jeune fille du nom de Shout l'aidera aussi. Malgré les apparences, c'est Migthy qui est le vrai héros du jeu.

## Carambombberman !

Au gré d'un scénario plein d'humour, il nous fera visiter une foule de planètes. L'exploration se fait en deux phases : « extérieur » (8 directions de la croix) et « donjon » (4 directions). Dans les deux cas, l'emploi de bombes sera conseillé pour venir à bout des ennemis et des obstacles. Certaines situations requièrent des bombes spéciales, qu'il faudra fabriquer avec divers ingrédients. L'Ice Bomb permet de créer un pont de glace pour traverser une crevasse ; L'Aqua Bomb, comme son nom l'indique, éteint le feu ; la Hurrican Bomb permet de voler, etc. On pourra aussi faire la rencontre de Charabombs, qui sont des créatures aux pouvoirs spéciaux (bombe à retardement, téléportation...). En les nourrissant, on pourra faire progresser leur niveau de puissance. Vos pouvoirs s'en trouveront augmentés d'autant. Les mini-jeux réservent pas mal de surprises (des items rares et même des Charabombs). La partie RPG du jeu permet essentiellement de rassembler des infos. Enfin, le mode de jeu battle permettra à quatre joueurs de goûter aux plaisirs des bons vieux Bomberman d'antan avec une seule cartouche. ■

Voyagez de planète en planète.



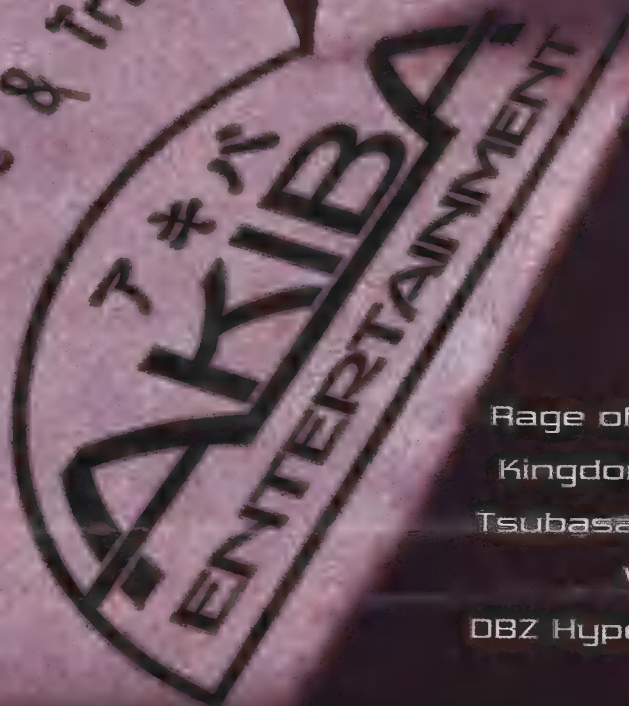


# AKIBA ENTERTAINMENT

IMPORT  
JAP & US

BOUTIQUE  
SITE WEB  
VPC

Esprit Culture & Tradition



Ikaruga DC  
Rage of the Dragon NEO  
Kingdom Hearts US PS2  
Tsubasa New Legend PS  
Vampire Killer MD  
DBZ Hyperdimension SFC  
ETC...

12 Rue de la Forge Royale 75011 PARIS  
01 44 64 70 18 / 01 44 64 70 22  
[WWW.AKIBAWEB.COM](http://WWW.AKIBAWEB.COM)

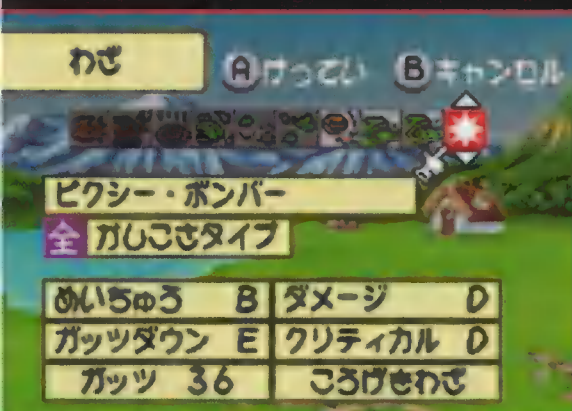
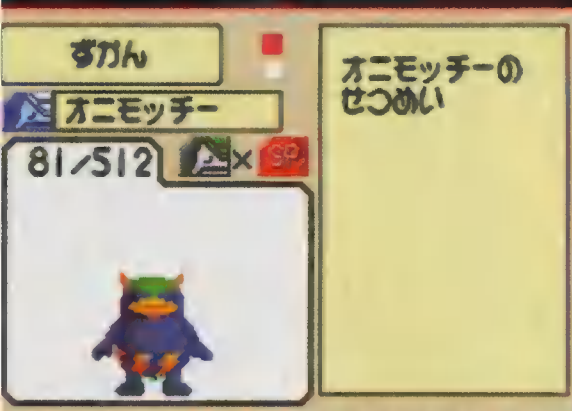


# Monster Farm

Avec plus de 2,3 millions d'exemplaires vendus depuis ses débuts sur PlayStation, la série Monster Farm prend ses marques sur Game Boy Advance.



Votre monstre vient de se transformer.



On peut configurer les coups de ses bestioles.

**P**assons sur les graphismes améliorés, même s'il est vrai que ce second volet sur GBA semble tirer nettement mieux profit des capacités de la console portable. Les vrais changements sont ailleurs. D'abord, le « Mabudachi system ». Ce dernier permet d'établir des liens d'amitié entre les monstres. Bien sûr, on ne fait pas copain-copain avec n'importe qui, et ces affinités électives dépendent des spécifications des bestioles. Mais quand une amitié s'établit, c'est bon ! et on obtient des bonus (comme, par exemple, une assistance lors des combats). Le but du jeu, au-delà

des affections et désaffections, reste le même : faire prospérer sa ferme, multiplier ses animaux et se préparer à des tournois. Et des animaux, il y en a 500 espèces différentes ! On concurrence la Nature ! Le mode VS est aussi de mise, tout comme un mode tag battle pouvant accepter jusqu'à quatre joueurs en même temps. De plus, ce Monster Farm 2 répare une lacune de son prédécesseur en intégrant un aspect RPG bien plus développé. Autre innovation, le « Counter system » : dans les combats, on pourra désormais éviter une attaque et placer un contre. Last but not least, la possibilité de relier deux GBA permettra d'associer son bestiaire à celui d'un ami. On assistera, attendri, à la naissance de nouvelles créatures. Tecmo annonce aussi que nous pourrons charger la dernière sauvegarde effectuée dans le premier volet, et que cela pourrait produire quelques surprises.



Les deux monstres se lient d'amitié.



Le jeu gère les moments de la journée et la météo.

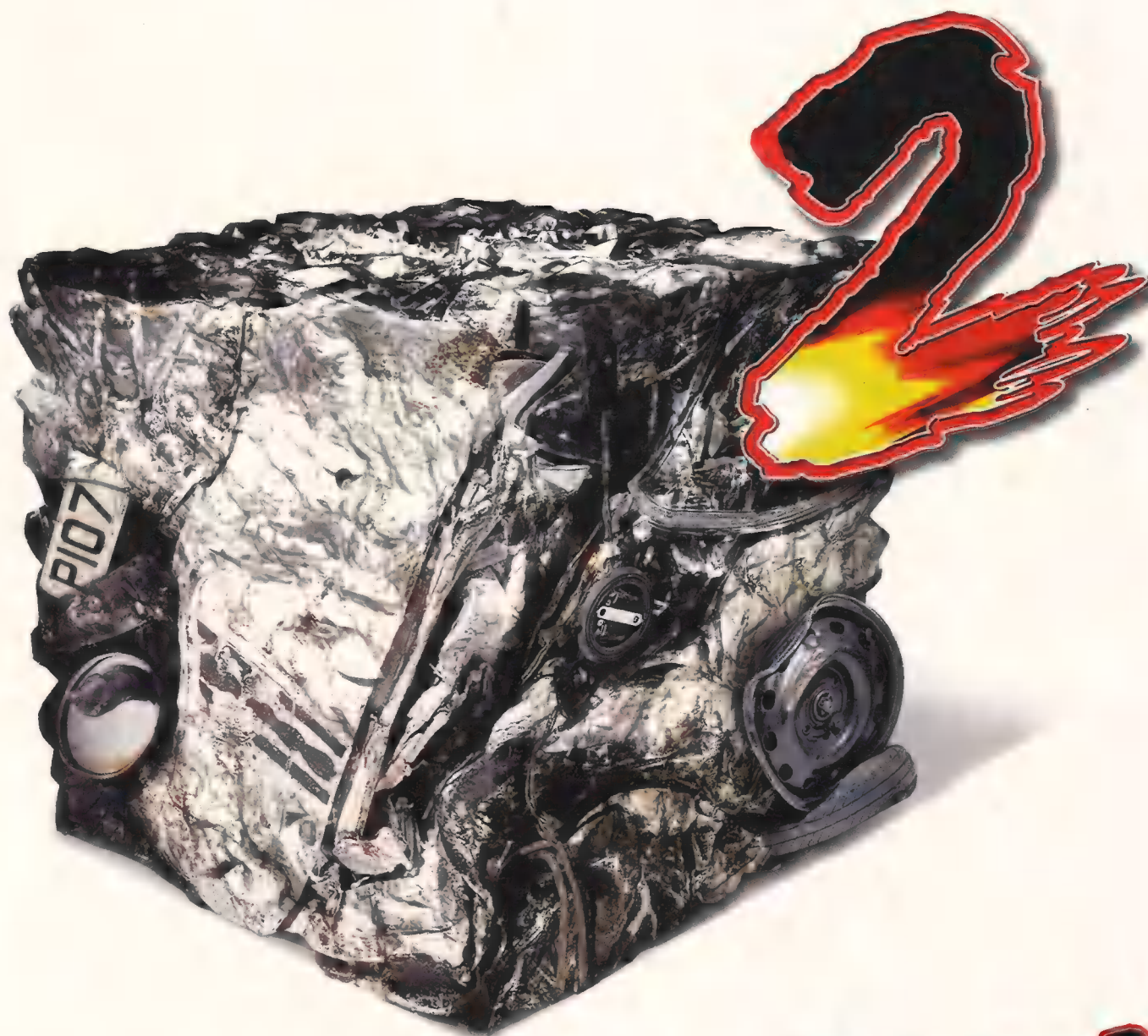


Des combats en arène vus de côté.



"AUCUN CONDUCTEUR NE DOIT GÊNER LA MARCHÉ NORMALE DES AUTRES VÉHICULES EN CIRCULANT SANS RAISON VALABLE À UNE VITESSE ANORMALEMENT RÉDUITE."

ART. R11 DU CODE DE LA ROUTE



**BURNOUT<sup>2</sup>**  
POINT OF IMPACT

**SORTIE LE 22.10.2002**

[www.burnout2.com](http://www.burnout2.com)

**PlayStation<sup>®</sup> 2**

**Criterion**  
GAMES

Trucs, Astuces, Solutions Complètes  
au 08 92 68 24 68\* ou au 3615 ACCLAIM<sup>®</sup>  
19,34 €/min

**Acclaim**

Burnout<sup>®</sup> 2 Point of Impact © 1998-2002 Criterion Software Limited. All Rights Reserved. Burnout is a Trademark of Criterion Software Limited. Acclaim<sup>®</sup> & © 2002 Acclaim Entertainment. All Rights Reserved. Developed by Criterion Games. All Rights Reserved. PlayStation and the PlayStation logos are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.



# japon

## Drihoo



Highwaystar /  
Novembre

Au Japon, la Xbox fait décidément figure de plate-forme idéale pour les nouveaux éditeurs désireux de se lancer dans le jeu vidéo. En voici encore une illustration.

# 最新情報 プレビュー

**D**ans Drihoo, vous incarnez Dank, un chasseur de trésor, qui se rend, comme d'autres aventuriers, sur un site archéologique venant juste d'être découvert. Les dangers et les pièges sont nombreux : gardiens du site, gobelins, etc. Ces derniers essaieront évidemment de vous voler vos trésors. Tel un véritable Castorama Jones, vous êtes donc armé au début d'un simple marteau, et ensuite d'une perceuse géante qui vous permet de faire des trous où bon vous semble dans les souterrains. En bon Monsieur Bricolage que vous êtes, vous aurez aussi à gérer l'intensité de la pression sur les boutons L ou R contrôlant la puissance de votre perceuse (attention aux éboulements !). En

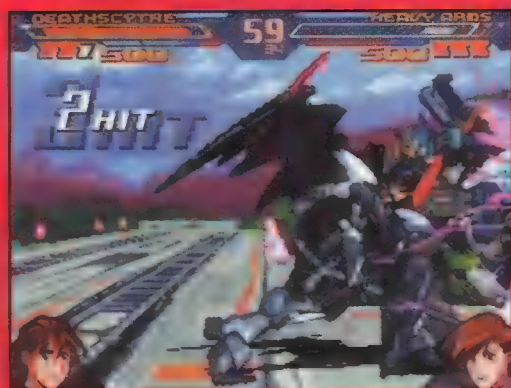
surface, vous pourrez acheter des outils supplémentaires dans des magasins ou encore vendre vos trésors contre de l'or. Ce dernier fera aussi fonction de points d'expérience (nécessaires pour les level-up) : utiliser l'or ou l'économiser, il faudra donc choisir. Votre niveau de vie est représenté par un niveau de « bière » appelé Beev. Et les bouteilles sont disponibles en surface ! Royal au bar ! ■



# Gundam à fond la caisse !

2002 fut une année faste, du côté des ventes de modèles réduits tirés de la série des Gundam ! Parallèlement à la série télé *Gundam Seed* qui sortira en octobre, Bandai maintient la pression côté console.

**E**n attendant les premiers épisodes de « Gundam Seed » (clairement destiné au public enfantin), Bandai va d'une multitude de titres sur console. On commence par les réchauffés G-Gundam et W-Gundam, deux jeux de combat 2D reprenant fidèlement le moteur de Gundam Battle Master (PS, 1997). Rien n'a changé, et malheureusement pas les graphismes pixelisés ! Chacun de ces titres contiendra la totalité des Mobil Suits des séries G et W-Gundam sa série G Generation. Tous deux sont prévus pour le 10 octobre prochain. De plus, Bandai annonce une suite 3D à « SD Gundam E Generation Neo » (PS2, automne). Dans cette simulation fortement inspirée du Robot Taisen de Banpresto (une filiale de Bandai), on retrouvera la crème des robots des séries Gundam. La 3D devrait être utilisée dans la représentation des combats et également dans celle des cartes. ■





# TCA RACE DRIVER



**Vitesse, gloire et... vengeance !**

Au delà de la performance et de la vitesse, découvrez une véritable aventure : celle du jeune pilote Ryan McKane qui se bat pour le titre de champion du monde mais également pour venger la mort de son père.

PC  
CD

JOUEZ EN  
RESEAU SUR  
**GOA**  
COM



PlayStation 2

[www.codemasters5.com](http://www.codemasters5.com)

**Codemasters**

GENIUS AT PLAY



# Toge R

Les courses illégales de GT sur les routes montagneuses sont un des maux de la société nipponne, un phénomène culturel immortalisé, notamment, dans le manga très populaire « Initial D ».



## LES CAISSES

Toge R propose la plupart des GT nipponnes en vue. En voici cinq pour débiter.



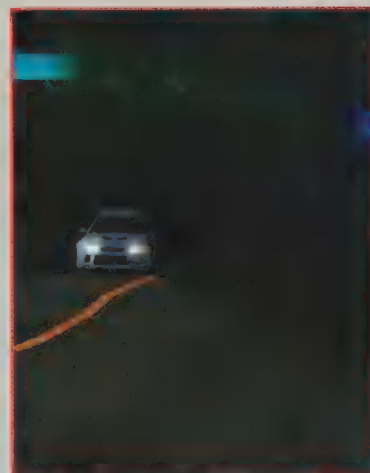
Chaque dérapage laisse des traces sur la route!



On retrouve les effets de lumière habituels.



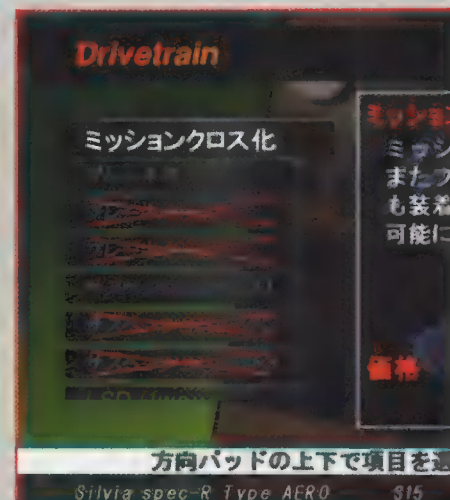
Le relief de la route serait assez prononcé.



Toge R aura fort à faire contre Sega GT 2002.



Un tracé particulièrement tourmenté!







a série Toge a pris son essor sur PlayStation et Saturn. On n'en entendait plus parler depuis l'arrivée des consoles de la nouvelle génération, jusqu'à cette version Xbox. Le destin du pilote du dimanche est fait de parcours sinueux, d'ascensions fulgurantes et de descentes effarantes, de dérapages serrés, et, surtout, de conduite de nuit : le cauchemar des assureurs et de la police. Aux dires d'Atlus, la légalité n'est plus aussi allégrement malmenée...

## L'atlas d'Atlus

Au cœur de la version Xbox se trouve le mode « carrozzeria » : on y achète sa voiture, mais aussi, les pièces détachées pour régler et personnaliser son bolide. Tous les types de GT sont représentés : FF, FR, MR et 4WD. Ensuite, on prend part à des compétitions – coupes constructeur, courses de catégorie... – situées dans cinq contrées.

Quant aux autres modes de jeux, ils sont parfaitement classiques. Le « challenge race » vous propose de parcourir six circuits en un temps limité, dans une configuration solo ou deux joueurs. Le « time trial » est un classique, incluant la non moins classique « ghost car ». Enfin, le mode « two players » offre des parties en écran splitté horizontalement. La version actuelle n'en est qu'à 20 % de son développement, et il est trop tôt pour dire si le jeu exploitera à fond les capacités de la console, notamment dans le domaine des graphismes. Mais Atlus affirme peaufiner les décors, le filtrage de la lumière, l'ombrage en temps réel et des points particuliers (comme les freins qui étincellent lors des freinages brutaux). Quant au son, il devrait proposer une compatibilité 5.1 Channel. Pour ce qui est de la conduite, l'éditeur travaille avec des spécialistes de ce genre de course pour délivrer un résultat aussi réaliste que possible. ■



Un paysage japonais bien reconstitué.



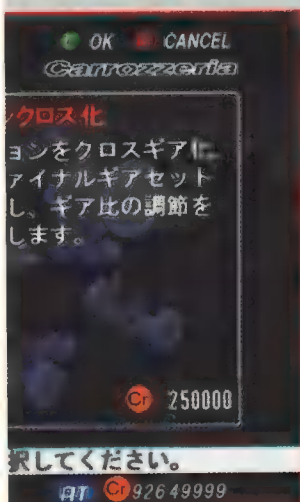
Le rendu métallique devrait être ajouté.



Les décors sont plutôt réussis.



La course de nuit est plutôt bien rendue.



Bien préparer sa voiture peut décider de la victoire.



Y aura-t-il une option de jeu en réseau ?



Vos disques de freins crachent des étincelles !



# Square roule pour Nintendo

À l'annonce du retour de Square dans le giron de Nintendo, beaucoup avaient émis des réserves. Volte-face d'un Nintendo aux abois? Entente secrète entre Square et SCEI? À moins que...

**C**ompte tenu de sa situation financière délicate, Square sentait plus que jamais l'importance vitale de revenir sur les plates-formes Nintendo. Mais ce dernier n'avait pas digéré la trahison de Square, passé sans remords à l'ennemi (en l'occurrence Sony). Après de longues tractations, le dialogue se renoue et les portes s'ouvrent à nouveau. Les équipes de Square se préparaient depuis un bon moment à cet événement et n'ont donc pas

perdu leur temps. L'éditeur tente de se refaire une virginité et veut démontrer le sérieux de son implication chez Nintendo. Ainsi, il annonce simultanément un Final Fantasy Crystal Chronicle (GC) et un Final Fantasy Tactics Advance (GBA). Par ailleurs, on parle également d'une flopée de titres GBA : des Final Fantasy (les I, II et IV de la WSC, III de la SFC, et FF Unlimited tiré du DA télé), mais aussi Seiken Densetsu, Chrono Trigger, Front Mission, et des jeux basés sur Chocobo, etc. ■

## Final Fantasy Crystal Chronicle

**GAME BOY ADVANCE**  
**Square / Printemps**

Pour une surprise c'en est une ! Nintendo a lâché le morceau en premier en incluant quelques images du jeu dans sa pub télé sur les titres GC à venir d'ici le printemps prochain. Le jeu est beau, magnifique même ! On aura à gérer une équipe de trois persos dans des donjons en 3D. Le tout réalisé dans un style très similaire à Zelda. Pour couronner le tout, le jeu devrait utiliser le lien GC-GBA. ■



## Final Fantasy Tactics Advance

**GAME BOY ADVANCE**  
**Square / Fin 2002**

Final Fantasy Tactics fut le premier jeu PS signé Yasumi Matsuno (le père de Tactics Ogre de Quest) chez Square. En voici non pas une simple conversion, mais bien un nouvel épisode, optimisé pour la GBA. Le jeu mélange époque actuelle et heroic-fantasy, et comporte deux héros principaux, Mash (le garçon) et Mute (la fille). À ces deux-là s'ajoute un mystérieux perso féminin, Ritz. Outre le système de « job change » (changement de classe), il faut noter trois

nouveautés. Dans le « judgement system », un juge décide des règles à appliquer à une bataille donnée. Le « clan system » vous propose une multitude de sous-quêtes à accomplir pour gagner en renommée. Enfin, le « region create system » permet de construire son propre monde, puisqu'il semblerait que ce FFTA ne comporterait pas de carte en début de partie. ■





# QUATRE HOMMES DERRIÈRE LES LIGNES ENNEMIES

**"Le jeu qui vise juste" JVM**

**"Action et intelligence comme on en a rêvé" PS2 Mag**

**"CDS est attendu avec impatience" Gamekult**

**"Captivant et réaliste" PSM2**

**"Passionnant et immersif" PC**

# ROOTS

**Dirigez votre escouade à travers le désert. Faites preuve de génie tactique, de prudence et d'audace, vos hommes comptent sur vous !**



PlayStation 2 XBOX PC CD-ROM

**WWW.CONFLICT.COM**



# CONFLICT

## DESERT STORM



**PIVOTAL**  
GAMES





# Mojibribon

NanaOn-Sha est un studio de développement peu connu. Et pourtant, c'est lui qui est derrière Parappa (fort célèbre, lui), Um Jammer Lammy ou encore Vibribon. Il prépare un nouveau soft de création musicale loufdingue.

**O**ù fallait bien un entretien avec Masaya Matsuura, directeur de NanaOn-Sha, pour tenter d'éclaircir ce qu'est Mojibribon.

Un soft au concept apparemment assez ténéré qui devrait pousser la PS2 au bout de ses capacités audio, et qui tente manifestement de concilier l'incalculable. Personne d'autre que Matsuura, en effet, n'aurait songé à manier calligraphie japonaise et rap... Voyons comment.

## Langage vapoureux

Chaque niveau (dix-huit en tout) est constitué d'un texte, composé, comme tout texte, de phrases. Les phrases sont représentées sous forme de cercles nuageux qui tournent. Notre perso (homme, femme ou robot) se déplace sur le nuage, et, à l'aide d'un pinceau, écrit... ou plutôt, révèle l'écriture. Mais pas n'importe quand ! Des marques, sur le nuage, indiquent le début et la fin de l'écriture, elles suivent la musique, apparaissant à point nommé pour souligner le rythme. Chaque stage a ainsi un tempo

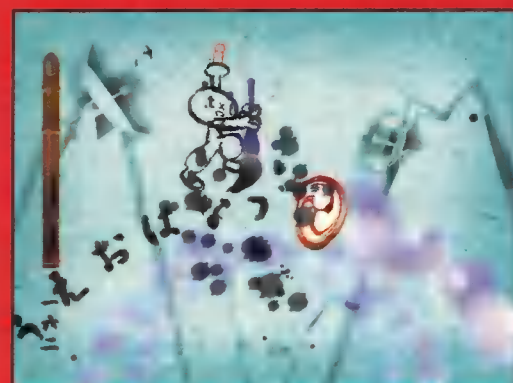


Le rythme se corse.

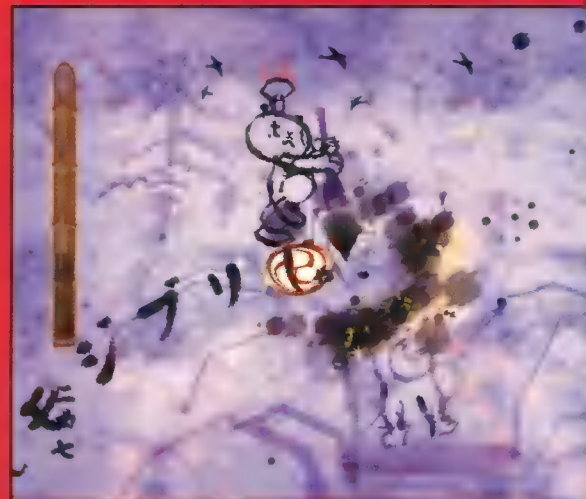
bien reconnaissable. Tout se fait à l'aide d'un seul bouton : on appuie pour débiter l'écriture, puis à nouveau pour l'arrêter. Le bouton est géré de manière analogique : plus on appuie, plus le trait est épais – et plus on use d'encre (une jauge mesure la quantité d'encre restante).

## Musique râpeuse

Un rap « robotique » résulte de l'opération, qui vient égayer la musique de fond : le perso profère le texte qu'il est en train d'écrire ! Il ne faut pas échoir d'importe ou d'importe comment : toute erreur entraîne une perte d'encre (qu'on ne peut regagner qu'en passant à la phrase suivante), et le perso régresse péniblement. Si, en revanche, on est habile à manier le pinceau, on recueille des louanges (« Doo ! », « Great ! ») et le perso évolue avantageusement... Matsuura n'est pas peu fier du résultat. Il aimerait bien inclure dans le jeu une fonction online, pour que les apprentis rappeurs accèdent à des stages bonus ! Ça, c'est l'avenir. Pour l'instant, son studio développe une option d'édition et de création des textes. Vous qui écrivez, chantez et rêvez en japonais, vous serez seuls à mojobonner, car à priori, toute tentative de conversion s'avérerait vaine. ■



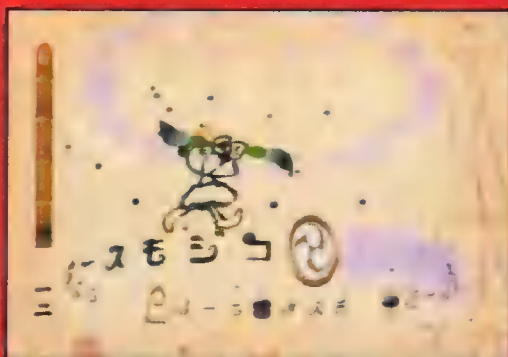
Relevez le pinceau avant la marque suivante !



Une erreur coûte de l'encre.



Le directeur de NanaOn-Sha, Masaya Matsuura, a aussi composé le thème final de City Hunter.



On passe d'un cercle au suivant, d'une phrase à l'autre.



Bravo ! Vous venez de terminer le stage !





## EPISODE III

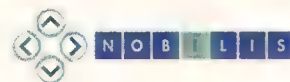


*SON ARME SECRÈTE...*

EN 2002, LES HOMMES N'ONT PLUS  
À ÊTRE JALOUX DES FEMMES !



**MON ARME SECRÈTE !!!**





# Baston de rue en 3D

Alors que Capcom avait annoncé officiellement son retrait de l'arcade, voilà qu'il y revient, avec un nouveau jeu de combat, entièrement en 3D. Un Street Fighter EX4 ?

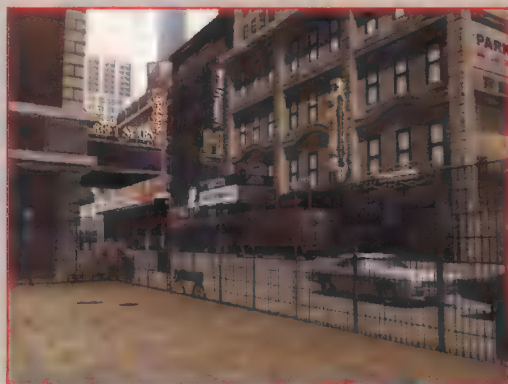


Le jeu, dont le titre n'est pas encore annoncé, est assurément l'héritier des Street

Fighter EX. Pour le développer, Capcom coopère avec Arika ; bien des caractéristiques de la célèbre série s'y retrouvent. La qualité graphique, cependant, a beaucoup progressé, et les stages, d'inspiration urbaine offrent un visuel pouvant concurrencer – aux dires de Capcom –, un Tekken 4. Les niveaux seront tous bordés de murs – ce qui n'est sans doute pas anodin... On remarque la présence de plusieurs jauges : la jauge de puissance, scindée en trois compartiments, ainsi qu'une petite jauge située juste en dessous de la jauge de vie. Ces dernières changent de couleur – sans que l'on sache, pour l'instant, à quoi correspond ce changement. Quelques informations sur les personnages nous ont également été données. Nous en connaissons quelques-uns : Ryu, Chun-Li, Hiryu et Haggar, Nash et Akira. Il y aura aussi de nouveaux arrivés : DD, Ingrid et Luke. Ils pourront se déplacer de côté (comme dans SoulCalibur). Une version jouable serait disponible lors de l'Amusement Machine Show (JAMMA Show) qui soufflera ses quarante bougies, fin septembre. ■



Hiryu se bat en 3D ! Le rêve !



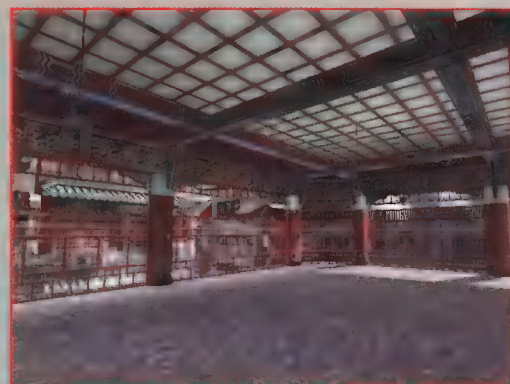
La ville moderne, c'est gris...



DD évoluera-t-il en DDD ?



Ingrid déploie un coup paralysant.



Ça ne vous rappelle pas Virtua Fighter ?



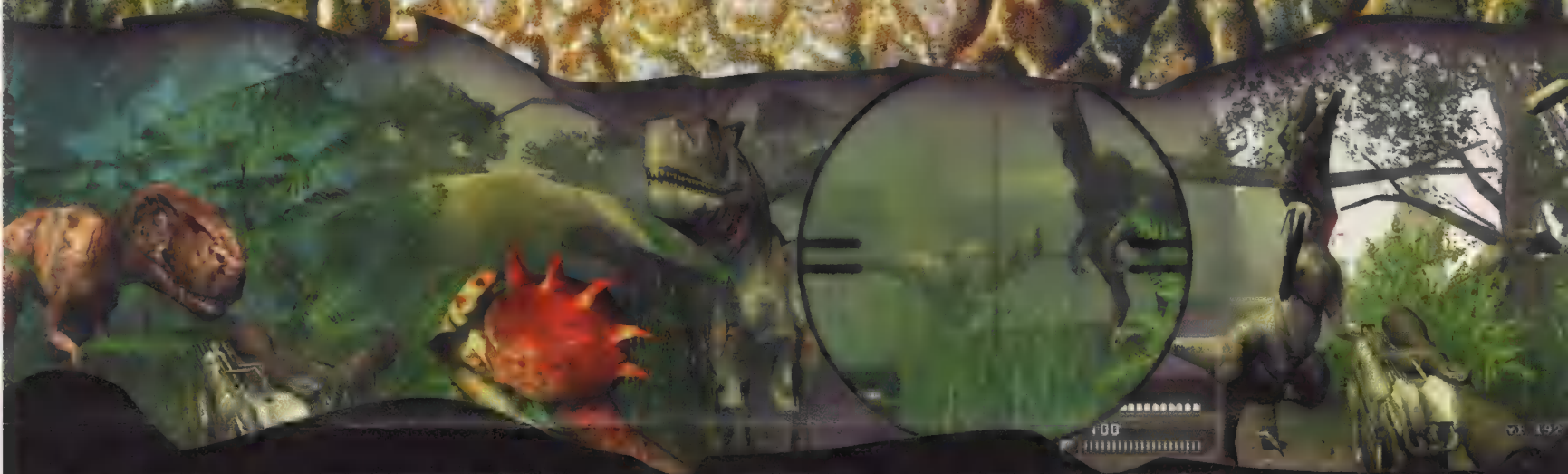
Et ce métro, vous ne l'avez pas vu dans VF3 ?



N'ÉCOUTEZ QUE VOS  
INSTINCTS DE SURVIE !

# TUROK<sup>TM</sup>

## EVOLUTION<sup>TM</sup>



"Ce Turok Evolution est  
réellement impressionnant.  
Le graphisme est hyper  
réaliste et offre ce qui se fait  
de mieux dans le genre."

90% CONSOLES

"Un enchantement visuel  
et sonore qui laisse  
pantois d'admiration...  
Turok Evolution est une  
franche réussite."

17/20 - JEUX VIDEO MAGAZINE

"L'un des meilleurs FPS du  
moment...  
Un titre majeur, à posséder  
absolument."

LE MAGAZINE OFFICIEL XBOX

"Turok Evolution est  
indéniablement le grand  
jeu que l'on attendait !"

17/20 - LOADING  
LA PASSION DU JEU VIDEO



Trucs, Astuces, Solutions Complètes  
au 08 92 24 68 ou au 3615 ACCLAIM





## Biohazard 0

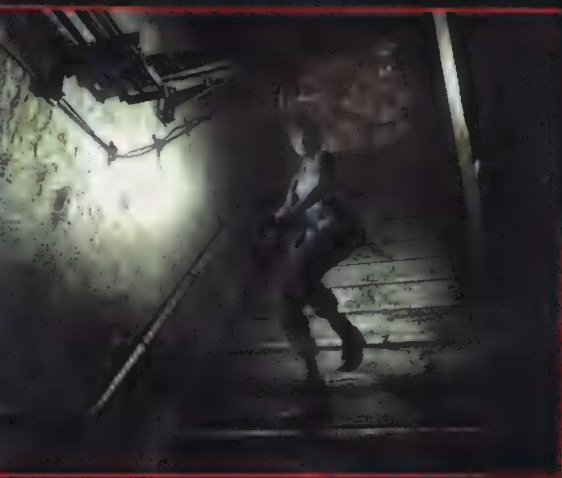


Capcom / Novembre

Capcom fignole son bébé dont le lancement est désormais prévu pour la fin novembre. A vos marques !



Au Japon, Capcom a difficilement dépassé les 200.000 exemplaires avec son magnifique Biohazard sur GC, et mise plutôt sur un succès à l'étranger. Cette fois, l'éditeur espère mieux faire avec ce Biohazard 0. Outre un système de jeu novateur, et surtout une séquence très remarquée se déroulant dans un train, le jeu présente bon nombre de nouveaux ennemis. Les morts-vivants semblant moins à la mode qu'auparavant, les développeurs ont introduit quelques monstres de leur cru : arthropodes géants et autres bestioles visqueuses. Avec ce nouveau bestiaire, Capcom réveille les phobies enfouies dans l'inconscient collectif, et confère à son jeu une nouvelle dimension horrifique. L'éditeur nous dévoile également quelques nouveaux lieux, différents du train. ■



## Winning Eleven Arcade



Konami / Septembre

Quelle grosse surprise ! On pensait Konami totalement hors du marché, mais avec Winning Eleven, il signe un retour fracassant à l'arcade !



Le jeu comporte deux modes principaux. Un mode solo (qui se compose de divers tournois débutant en quart de finale), et un mode « master league » qui vous oppose à d'autres joueurs et nécessitera l'achat d'une carte (une par équipe) sur laquelle seront sauvegardés votre équipe, les joueurs qui la composent, leur forme physique et l'historique (victoires, défaites, palmarès...). On choisit son équipe parmi les 40 clubs ou les 56 nations proposés à la base. On pourra également échanger ses joueurs, mais pour attirer les meilleurs d'entre eux, il faudra acquérir un rang plus élevé dans la hiérarchie. Les commandes, assez complexes, reposent essentiellement sur un stick et cinq boutons (A, B, C, D et S) : quatre boutons (de A à D) pour l'action, et un (S), pour les tactiques. S - droite ou gauche règle l'intensité de l'attaque ou de la défense. Les graphismes sont limités (assez similaires à ceux de la PS2), mais le jeu devrait faire des ravages dans les salles ! ■





**RIEN À VOIR AVEC LA TACTIQUE, LA STRATÉGIE**

**D'ÉQUIPE OU LE CHOIX DES PNEUS. IL FAUT Y ALLER**

**À FOND ET PERCUTER TOUT CE QUI BOUGE !**



**CRASHED: L'IMPORTANT POUR  
GAGNER C'EST DE DÉTRUIRE**



PlayStation®2



**Rage**  
[www.rage.com](http://www.rage.com)



# DOCK GAMES

[www.dockgames.com](http://www.dockgames.com)

*toute l'actualité du jeu vidéo en temps réel...*

## DOCK GAMES S'ENGAGE

A VOUS OFFRIR  
LES DERNIÈRES  
NOUVEAUTÉS À  
PRIX DOCK GAMES

Référencement de toutes  
les grandes marques  
nationales du marché.

A VOUS FAIRE  
BÉNÉFICIER DES  
PRIVILÈGES DE LA  
CARTE DE FIDÉLITÉ  
DOCK GAMES.

Délivrée gratuitement  
dans votre magasin.

A VOUS RACHETER  
CASH\*\* VOS JEUX  
ET CONSOLES

Nos tarifs sont définis par  
notre argus remis à jour  
régulièrement.

A VOUS PROPOSER  
EN PERMANENCE  
UN LARGE CHOIX  
DE JEUX ET DE  
CONSOLES  
D'OCCASION.

DOCK GAMES

Carte de Fidélité

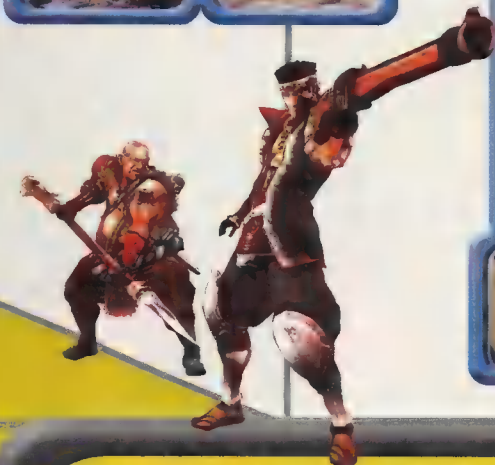
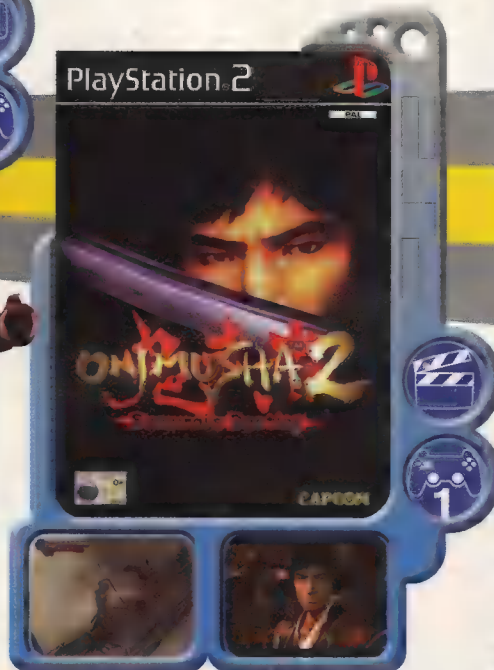
DEMANDEZ VOTRE CARTE  
DE FIDÉLITÉ AVEC VOTRE  
PROCHAIN ACHAT\*\*







**Codemasters** 



2400

**SETE**  
5, rue Alsace Lorraine  
Tél.: 04.67.78.44.14

FRANCE				
ABBEVILLE	03	22	24	90 80
ALBI	05	49	49	94 40
AMIENS <i>Center</i>	03	22	28	25 85
ANGERS <i>Center</i>	01	47	57	14 50
ANGLET <i>Center</i>	05	59	73	72 03
ANJOU GEMME <i>Center</i>	05	54	43	15 03
ARLES	04	90	96	94 81
ARRAS	03	21	23	45 25
AUTUN	05	56	52	55 53
AUXERRE	03	56	52	22 21
AVIGNON <i>Center</i>	04	50	82	22 51
BERCK SIMER <i>Center</i>	03	21	09	13 43
BESANCON	03	81	81	67 09
BETHUNE	03	21	68	50 00
BLOIS NOUVEAU	02	54	76	97 38
BLOUAGINE SIMER <i>Center</i>	03	21	30	20 95
BOURGEOIS <i>Center</i>	02	48	70	39 10
BREST <i>Center</i>	02	98	43	00 33
BRIVE	05	55	17	92 30
CALAIS <i>Center</i>	03	21	19	49 38
CAMBRAL <i>Center</i>	03	27	76	77 42
CHARLON S/SAONE <i>Center</i>	03	55	42	59 58
CHAMBERY <i>Center</i>	03	60	03	81 01
CHATEAUGONTIER - CLIPCLAP <i>Center</i>	02	54	30	37 45
CHATELEROUX	02	54	30	86 97
CHATELLERAULT	05	49	21	80 76
CHARENT' - Exp. Culture & Loisirs <i>Center</i>	05	49	38	11 55
CHARENT' - Exp. Culture & Loisirs <i>Center</i>	01	41	45	05 58
COGNAC <i>Center</i>	05	45	35	07 45
COMPIEGNE <i>Center</i>	03	44	40	29 18
CREIL <i>Center</i>	03	44	25	56 64
DAX <i>Center</i>	05	58	26	26 88
DIJON	02	35	84	63 90
DUNKERQUE	03	80	55	94 94
DUNOIS	03	28	63	73 73
FECAFP	05	25	29	00 00
FORBACH	03	87	78	76 87
FOSSES <i>Center</i>	01	38	48	42 25
GAGNEPAIN	04	52	56	09 66
HAGUENAU	03	84	63	59 25
JOUY EN JOSAS - ONEBANK <i>Center</i>	01	39	56	69 83
LA ROCHE S/YOON <i>Center</i>	02	51	47	39 52
LA ROCHELLE NOUVEAU	01	56	40	53 71
LACROIX MARINE	01	50	07	73 07
LE HAVERC <i>Center</i>	03	35	19	36 48
LE MANS <i>Center</i>	02	43	14	13 30
LENS <i>Center</i>	03	21	28	45 45
LILLE	03	20	51	44 75
LILLE 2 <i>Center</i>	03	26	38	16 18
LIMOGES <i>Center</i>	02	55	12	16 12
LIVRY GARGAN <i>Center</i>	01	41	33	11 88
LYON	04	78	60	33 60
METZ <i>Center</i>	03	67	75	22 75
MONT DE MARSAN <i>Center</i>	05	58	06	39 51
MONTLIMAR	04	75	10	75 82
NANTES <i>Center</i>	02	40	47	00 44
NANTES 2 <i>Center</i>	03	66	31	08 28
Nevers <i>Center</i>	03	66	31	22 32
NIMES	04	56	21	81 03
NIORT <i>Center</i>	05	49	77	05 33
ORTHÈZ - JOUPI <i>Center</i>	05	59	67	00 00
PAU <i>Center</i>	05	59	72	91 32
PERPES <i>Center</i>	02	36	24	58 24
RENNES <i>Center</i>	02	99	31	11 26
ROMORANTIN <i>Center</i>	02	54	95	78 78
ROUEN <i>Center</i>	02	32	08	03 34
RUFÉ - NEW GAMES <i>Center</i>	02	30	43	07 34
SAINT DENIS <i>Center</i>	01	48	21	05 10
SAINTE - NOUVEAU	05	46	74	13 56
SALLANCHES <i>Center</i>	04	50	58	11 41
SENILIS <i>Center</i>	03	44	60	07 79
SETE NOUVEAU	04	67	78	44 14
SOISSONS	02	33	26	71 43
S/BRIC				

ESCH S/ALZETTE Center (00352)26530442

GENEVE CHARMILLES	022 940 03 40
-------------------	---------------

**INTER DEAL Groupe DOCK GAMES Service développement**  
**Parc des Baumes - 638, avenue de la Libération - 13160 CHATEAURENARD**

\*\*\*La carte de fidélité vous sera remise avec votre prochain achat, voir les conditions dans chaque magasin DOCK GAMES. Offre valable dans la limite des stocks disponibles - Photos non contractuelles - Certains prix peuvent varier selon les magasins. DOCK GAMES et dockgames.com sont des marques déposées. (1) INTERDEAL : 0,34 €/min.



*L' OFFICIEL*  
**ACTION REPLAY**  
Pour Pour  
PlayStation® 2 Game Cube™



**oui, je triche, et alors !!!**

Avec l' Action Replay accédez aux :



vies infinies



BONUS



Niveaux cachés



Armes infinies



Personnages cachés



Véhicules supplémentaires

PlayStation 2 est une marque déposée par SONY.  
Game Cube est une marque déposée par NINTENDO.



# news

Previews, mangas, pubs, DVD, vidéos... et les dernières infos

## THE GETAWAY

Allez, faites pas la gueule ! OK, la rentrée c'est jamais facile, mais pour vous mettre du baume au cœur, on vous a servi sur un plateau d'argent une cargaison de news du tonnerre. C'est que les éditeurs sont déjà prêts pour Noël et ça pulse de partout ! Quelques titres pour vous faire saliver : GTA Vice City, Star Wars - Bounty Hunter, Pro Evolution Soccer 2, le Seigneur des Anneaux, et plein d'autres nouveautés... Enfin, cerise sur le gâteau, la baisse de prix de la Xbox et de la PS2 ! C'est pas que du bonheur, ça, mon zami ?...



## Encore plus vicieux !

### BOUM

■ **LA PS2 EN RÉSEAU AUX USA.** C'est parti pour la guerre des consoles sur Internet. Depuis fin août, la PS2 permet de jouer en réseau. Une première, au pays de l'Oncle Sam. La Xbox devrait suivre d'ici la fin de l'année; quant à la Game Cube, pour le moment, Nintendo se contente d'observer de compter les points. Tout cela va débarquer en Europe en dernier, sans doute pour la fin de l'année. À titre d'exemple, aux États-Unis, Sony commercialise un adaptateur réseau au prix de 40 dollars (38 euros). Il est vendu avec les logiciels et un coupon pour recevoir Twisted Metal Black Online. Un autre jeu, SOCOM US Navy Seal, est aussi en vente (de l'action tactique à la Counter-Strike.

■ **NE ME KITT PAS !** Les nostalgiques des années quatre-vingt vont être aux anges, avec l'apparition de K2000 en jeu vidéo sur PS2. Souvenez-vous du pimpant Michael Knight (le gars David Hasselhoff d'Alerte à Malibu) de la fameuse voiture surdouée KITT, qui causait et tout et tout. Le chevalier des temps modernes sortira en novembre sous le nom de Knight Rider. Faut voir si la magie opère encore sur console, on vous en recase dès que possible.

■ **TYMPANS EN FOLIE !** Pour ceux qui ne sauraient pas encore, la Xbox est capable de sortir du son en 5.1. C'est-à-dire que si vous êtes équipé avec un ampli et des enceintes comme il faut que vous n'êtes pas sourd, vous pourrez jouer dans un environnement sonore en 3D. De plus en plus de jeux apportent le 5.1, et Sega vient d'annoncer que ses prochains titres Xbox seront en 5.1. Au programme: Crazy Taxi 3, Sega GT 2002, ToeJam & Earl III, The House of The Dead III, Panzer Dragoon Orta. Ça va faire du bruit !

Non, le prochain épisode de GTA ne sera pas GTA IV... mais GTA Vice City ! Ça change tout, non ? Plus féroce, plus GTA, plus vicelard... On a récolté les dernières infos et écrans de ce jeu rien que pour vous, les petits gâtés ! Un conseil : mettez-le sur votre liste de jeux pour la fin de l'année. Ça va faire très très mal !

**PS2** **Novembre** Après un GTA 3 qui reste encore dans toutes les mémoires (et en bonne position dans les hits de vente presque un an après sa sortie), les surdoués de chez Rockstar nous replongent dans cet univers de violence et de frime que nous avons tant aimé. Nous ne reviendrons pas sur la polémique qui entoure Grand Theft Auto, jugé trop immoral par les ligues bien-pensantes dès ses débuts. Embrayons fissa sur les premières infos qui ont été dévoilées sur ce hit en puissance. Notez-le sur vos tablettes : le phénomène sortira le 22 octobre aux USA, et quelques semaines après, en Europe. D'après les premiers écrans que nous avons pu voir et les renseignements extorqués à l'attaché de presse (désolé, Manu, pour la batte de base-ball !), ce qui frappe tout d'abord (aïe, mon œil !), ce sont les

environnements, plus variés que précédemment, et la taille de la ville qui sera le théâtre de vos exploits, deux fois plus vaste que dans le précédent épisode. De quoi s'éclater encore plus ! Mais ce n'est pas tout. Vous pourrez piloter différents engins motorisés. On annonce environ 120 caisses (il n'y en avait que 50 dans GTA 3), mais aussi la possibilité de conduire des motos, des jet-skis et des hélicoptères ! Le délire... Quant aux décors où vous sévirez, ils se diversifient : vous pourrez entrer dans un casino, un hôtel ou une discothèque – en tout, une cinquantaine de bâtiments à visiter.

### La batte s'éclate

En ce qui concerne le scénario, vous incarnez un gangster du nom de Tommy Vercetti, une petite frappe qui vient de sortir de taule. Il est tout de suite pris en main par les

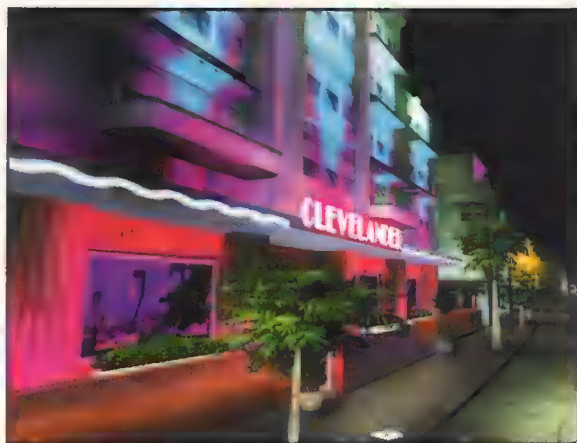


frères Forelli, des mafieux qui règnent sur Vice City. Et c'est reparti pour toute une série de méfaits et de trafics...

Tommy, avec sa super voyante chemise bleue, va devoir remplir une centaine de missions plus longues et plus variées que dans GTA III. Rockstar assure que les passants seront plus intelligents, et leurs actions plus variées. On croisera des skaters et des joggers plus finauds que d'habitude. D'autres gangs seront présents dans le jeu et ils joueront un rôle dans certaines missions. Vous devrez, entre deux méfaits, faire de vrais boulots, comme livreur de pizzas, pompier, ambulancier ou taxi. Faut bien gagner sa vie honnêtement de temps en temps, non ? Selon les développeurs, les phases de shoot à pied seront plus jouables, avec un système de lock sur la cible, ce qui permettra d'être plus précis avec les



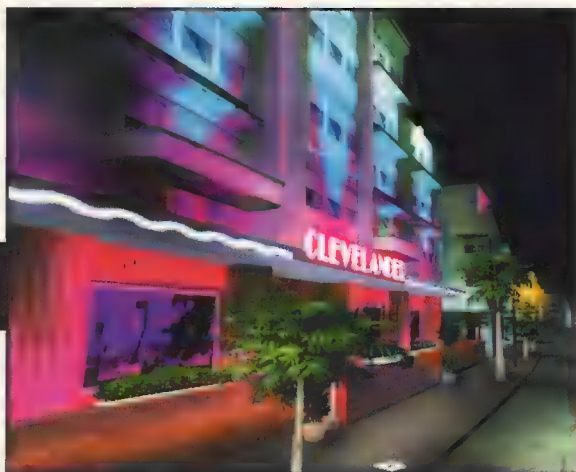




40 armes au menu (dont une machette...). Les graphismes semblent revus à la hausse: reflets sur les bagnoles, mouvements sur l'eau, animation améliorée...

## Cool!

La voix de Tommy est celle de l'acteur Ray Liotta, qui a joué un mafieux repent dans le chef-d'œuvre de Martin Scorsese *Les Affranchis*. Cela vous donne le ton du jeu... La bande-son de ce Vice City sera des plus copieuses, avec environ 9 heures de zique et 90 chansons (Kool & The Gang, Judas Priest...). D'autres détails donnent une idée du génie de Rockstar. Vous pourrez casser des voitures avec des battes de base-ball (aïe, mon autre œil!), et même tirer dans les pneus des caisses pour en gêner la conduite. Cool! On vous dit pas comment on l'attend au tournant, ce GTA Vice City... ■



## SCRUNTCH

### ■ KONAMI C'EST MON AMI.

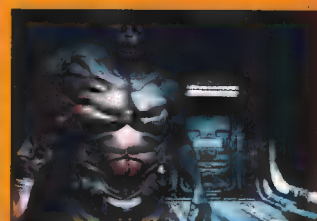
Les éditeurs de jeux profitent de l'ancienneté de certains titres pour les relancer en les proposant dans des collections à prix réduit ou « budget ». Konami lance la gamme « The Collection », qui réunira des jeux PS2 au prix de 29,95 euros. La liste des heureux promus: *Zone of The Enders*, *Ring of Red*, *7 Blades*, *Age of Empires II*, *ISS* et *Silent Scope*. Il y a au moins un ou deux jeux de bons. Cherchez lequel?

### ■ BOUILLIE DE NAZIS SUR LE

**NET.** Le génial *Return to Castle Wolfenstein* sera jouable sur Internet avec la Xbox grâce au système Xbox Live de Microsoft. Activision précise qu'il sera possible de jouer l'aventure en mode coopératif ou de se fritter en équipe, et cela sur des maps spécialement prévues pour le mode multijoueur. Les joueurs sur PC connaissent déjà les joies de ces rencontres sur le Net. Toujours selon l'éditeur, sept joueurs au maximum pourront se joindre à une partie.

### ■ DOOM III SUR XBOX.

On vous en avait déjà causé après l'E3 des nombreuses rumeurs faisant état du développement de *Doom III* pour la Xbox. Cette fois, il semble que c'est bien engagé. Lors d'une conférence (le *QuakeCon*), un pont d'ID Software a révélé que son studio de développement avait décidé de se lancer. Toujours selon cet interlocuteur, cette version serait graphiquement identique à la version PC... Alors là, on demande à voir: ce qu'on a vu sur PC, c'est renversant! Mais bon, même un peu moins beau, on est preneur!



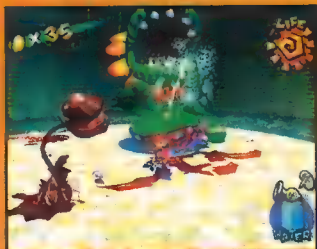


## Avec Jango c'est la Fett!

### APPELEZ-MOI

■ **GBA, TOI MA STAR!** La GBA se la joue top star avec une nouvelle couleur, fin septembre. La version Platinum de la célèbreissime portable coûtera 99 euros. La bestiole est en édition limitée et complète les cinq autres coloris déjà en vente. Il n'y en aura pas pour tout le monde, alors, si vous voulez vous la taper, n'hésitez pas!

■ **LA PS3 A DÉJÀ SON PROCESSEUR.** Ils sont fortiches chez Sony. On ne connaît pas encore la date de sortie de la remplaçante de la PS2, ni son nom (Ndlr: pourquoi pas PS3, ça sonne bien), mais IBM (Ndlr: qui c'est, c'ui-là?) a annoncé que le processeur principal de la future console est prêt! Son nom (Ndlr: ... il l'écrit à la pointe de sa cellule): Cell. Toshiba, Sony et IBM ont mis en commun leurs cellules grises, mais *Business Week* dit que c'est Sony, le cerveau central (Ndlr: le cerveau) de leur nouvelle bécane. Sa puissance sera phénoménale, on parle de quelque chose comme 100 fois plus rapide qu'un processeur P4 cadencé à 2,5 GHz... La production industrielle de ce petit bijou devrait débuter début 2005.



### ■ UN MARIO SINON RIEN.

Nintendo a annoncé que pour la sortie en France de Mario Sunshine, il mettrait en vente un pack comprenant la Game Cube, élégamment violette, le jeu et une carte-mémoire de 59 blocs. Cette offre débutera le 4 octobre, jour de la sortie du jeu. Son prix: 259 euros (60 euros de plus que la console seule). Une bonne affaire pour Noël!

Star Wars sera toujours Star Wars! Nous, on adore, et on s'est dit qu'une seconde rasade d'images et d'infos sur ce Bounty Hunter cela ne pouvait pas vous faire du mal au contraire! Décollage immédiat avec Jango Fett...

**PS2  
GC  
Novembre**

Le mois dernier, nous vous avons déjà montré quelques images de ce jeu qui sortira en novembre sur PS2 et Game Cube, mais, faute de place, on avait gardé sous le coude des tonnes d'écrans tous plus excitants les uns que les autres. Alors, comme on est du genre partageur, on en remet une couche, histoire de vous faire saliver plus abondamment. C'est que les aventures du chasseur de primes le plus célèbre de la galaxie s'annoncent super excitantes et fort mouvementées. Nous l'avons constaté lors de la venue à la

rédac' des développeurs de Lucas Arts. La version Game Cube qu'ils ont apportée, bien que pré-alpha (oméga, de son petit nom), et comprenant quatre niveaux, permettait déjà de juger de la richesse de mouvements de Jango Fett ainsi que de la qualité des décors. Les effets de lumière, les explosions et les textures appliquées aux bâtiments laissent augurer d'un jeu de toute beauté.

### Planer à 20 mètres

Les mouvements des persos sont fluides, animés à 60 images par seconde sur la console Nintendo et



à 30 sur la PS2. Les commandes sur PS2 sont intuitives: avec le bouton Rond, on passe en revue les différentes armes du héros et leur symbole apparaît sur un coin de l'écran. Les sauts s'effectuent avec le bouton X, les tirs avec Carré, et Jango peut aussi voler avec son jet-pack. Il s'élève alors de dix ou vingt mètres, selon les lieux. Pour repérer ses proies, il suffit de presser le bouton R1: un point orange se place sur la cible ainsi repérée. Ensuite, c'est parti pour un tour! En vrai charognard qu'il est, Jango ne lâche jamais sa proie. Comme il peut effectuer un nombre incroyable de mouvements (voler, straffer, ramper, etc.), les missions sont des plus excitantes. Les duels permettent des enchaînements dignes des grands films d'action. Il peut locker un ennemi avec un de ses flingues, et tirer avec l'autre arme dans une direction opposée. Et c'est pas du luxe, car des dizaines







d'affreux lui tombent sur le dos en même temps ! Le jet-pack sert à se défaire de cette vermine grouillante en prenant de la hauteur et en les arrosant avec ce qui vous tombe sous la main, par exemple, des grenades. Pas très classe, mais très efficace !

### Attendre, encore !

Pour ceux qui n'auraient pas lu le dernier numéro de Consoles+, sachez que le jeu comporte dix-huit niveaux, six boss principaux, six mondes différents et de nombreuses créatures sorties de l'univers de *Star Wars*. La version Game Cube est identique à celle de la PS2, mais s'annonce plus belle, avec des graphismes plus fins et colorés et des animations de meilleure qualité. Que du bon, en tout cas, sur ce qu'on a vu ou entrevu. Ça va être dur d'attendre. Que la Patience soit avec nous ! ■



## PAR MON NOM

■ **LE KIT DVD VIDÉO DE LA XBOX.** Microsoft revoit le prix de sa Xbox, et après l'opération « Coup double » (deux jeux offerts pour l'achat d'une Xbox), on pourrait voir fleurir une promotion sur le kit



DVD. C'est le cas aux États-Unis, où depuis fin août, chaque acheteur d'une console se

voit remettre un coupon de réduction sur le kit DVD-vidéo (un récepteur infrarouge et une télécommande) équivalent au prix de l'accessoire. Pour le moment, on ne sait pas encore si Microsoft envisage une offre similaire en France, mais on n'en serait pas autrement étonné.

■ **GHOST IN THE SHELL SUR PS2.** Sony prépare un jeu inspiré de *Ghost in the Shell* mais n'annonce aucune date de sortie. Un premier titre était sorti en 1997. Cette suite sur PS2 est inspirée de la série TV qui sera diffusée en octobre sur les écrans japonais. D'après les premiers éléments qui ont filtré, cette adaptation serait plus orientée action et comporterait des scènes de shoot intense.

■ **MALICE A LE VENT EN POUPE.** Malice, le jeu de Sierra, n'est pas encore sorti, et pourtant, il vient de gagner un prix. En effet, la Solitaire du Figaro a été remportée par le bateau *Malice*, sponsorisé par Vivendi Universal Games. Lors de cette 33<sup>e</sup> édition, Christophe de Pavant, dit Kito, a enlevé une victoire durement disputée, au terme d'un mois de mer.





## Rocky for ever !

### CLOWNS

#### ■ BOWARE SUR XBOX.

Microsoft compte un nouveau développeur pour sa Xbox. Il s'agit du studio américain BioWare Corp. Jusque-là spécialisé dans les jeux PC, il vient de signer un accord avec la firme de Billou afin de développer un jeu édité par Microsoft. Et comme ces gars-là ont du talent (on leur doit, notamment, la série des Baldur's Gate, qui s'est vendue à plus de quatre millions d'exemplaires à travers le monde), on peut s'attendre à un RPG qui devrait dépoter.

#### ■ LES ROBOTECH À L'ATTAQUE.

Ah, les années quatre-vingt et leurs séries cultes, on ne s'en lasse pas ! Avec Robotech, c'est toute cette magie qui revient au goût du jour. Ces robots transformables sont les vedettes de deux jeux vidéo édités par TDK Mediactive : Robotech Battlecry sur Xbox, Game Cube et PS2, et Robotech The Macross Saga sur GBA. Les deux titres seront disponibles en novembre.



#### ■ LE KIRRIO GAMES PACK.

Kirrio – avec un nom pareil, on peut s'attendre à une simulation de clown...

Eh bien, pas du tout, il s'agit d'un pack comprenant un joystick à connecter sur un Palm et trois jeux vidéo dont Rayman. Avec le Kirrio Games Pack, vous pouvez transformer votre assistant personnel en console de jeu portable. Commercialisé au prix de 69 euros.



N'ayons pas peur des mots, « Rocky », c'est une série de films mythiques. Alors, bien sûr, Stallone joue comme un épouvantail à moineaux sous Prozac, et plus la série avance, plus le scénario tient sur une boîte d'allumettes. Mais quelle force, et que de bons sentiments !

**PS2  
Xbox  
GC**

**Novembre**

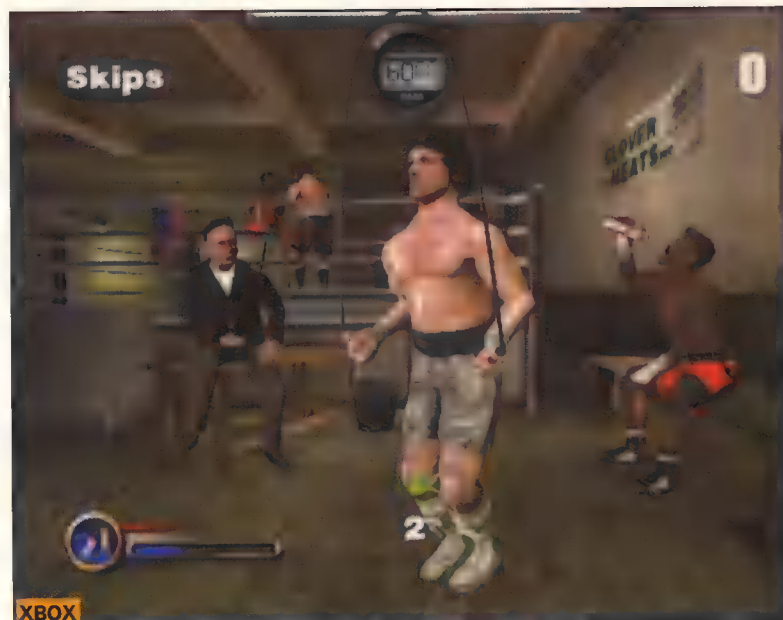
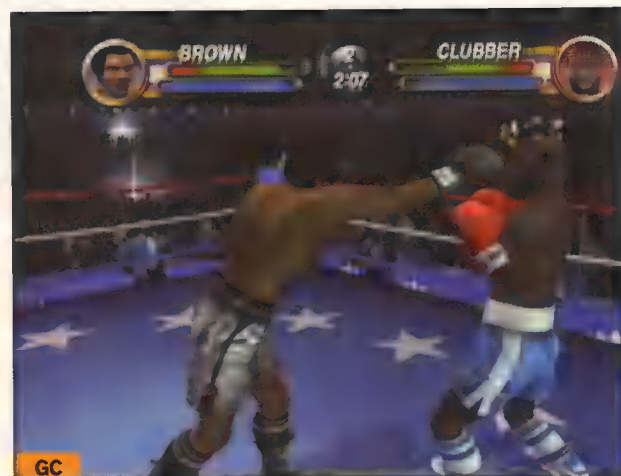
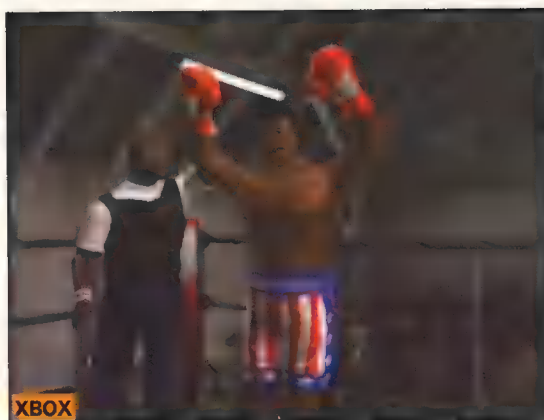
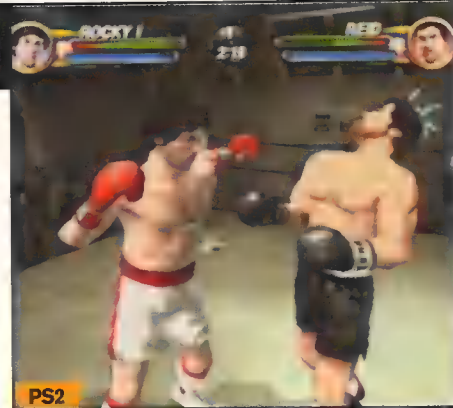
Le jeu propose de revivre tous les grands moments des 5 (cinq !) films sortis dans les salles obscures. Vous allez retrouver les combattants les plus marquants ayant affronté Rocky dans d'im-pi-to-ya-bles combats en 13 (treize !) rounds. Trente (30 !) pointures seront accessibles pour des tournois et des exhibitions dignes des plus belles retransmissions sportives de l'histoire. Utilisez tous (tous !) les rings et les environnements qui ont fait le charme et l'attrait des Rocky.

La modélisation des participants est précise. Les gestes techniques de la boxe sont bien présents, et ça va cogner dur (dur !).

#### Paulie, Adrienne & Co.

Les modes de jeu plongent de plein fouet dans la furie de la boxe spectacle. Le mode scénario va vous permettre de voir évoluer Rocky Balboa depuis ses débuts dans une piteuse salle de sport de la banlieue de Philadelphie. Entraînez le champion à l'aide d'ateliers spécifiques et augmentez ses aptitudes techniques,

physiques et mentales ! Amenez le champion jusqu'au sommet de sa catégorie ! Des bonus innovants et surprenants vous seront accordés en cas de performances notables. La jouabilité est à la fois empreinte de finesse et de simplicité. L'arcade se mêle à la simulation pour donner des rounds détonants. L'environnement de la partie est orienté de manière à offrir un divertissement de tous les instants. À l'arrivée, ce Rocky se présente vraiment bien (bien !) et risque fort de satisfaire bon nombre de joueurs avides de sport-spectacle. ■



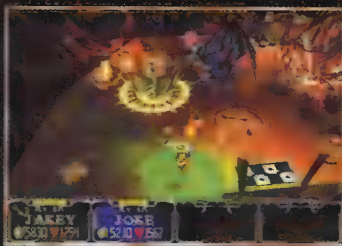


L'aventure puissance 4 !



# GAUNTLET<sup>®</sup>

## DARK LEGACY



Unique ! Jouez à 4 en même temps en mode coopératif et faites des alliances, vous verrez à quel point l'entraide est utile.



GAME BOY ADVANCE



Distribué par  
NOBILIS



GAUNTLET: DARK LEGACY © 1998-2000 Midway Games West Inc. All rights reserved. Midway and Midway logo are registered trademarks of Midway Amusement Games, LLC. Gauntlet Dark Legacy is a trademark of Midway Games West Inc. Used by permission. All other trademarks are the property of their respective companies. Nintendo and the Nintendo GameCube and logo are trademarks of Nintendo. Nintendo Game Boy Advance and the Nintendo Game Boy Advance logo are trademarks of Nintendo. Xbox and Microsoft are trademarks of Microsoft Corp. in the United States and/or other countries. Nobilis and Nobilis logo are registered trademarks of Nobilis SA. All other trademarks are the property of their respective owners.



## Par Saint Frodon, que c'est bon !

### CHINE

#### ■ XBOX ENCORE ET ENCORE...

Microsoft vient de signer un accord de production avec un nouveau partenaire, Wistron, plus connu comme fabricant de PC sous la marque Acer. Comme Flextronics, l'autre compère qui produit la Xbox, Wistron va s'implanter en Chine, because là-bas, c'est moins cher qu'ailleurs. Le *made in China* a de l'avenir...

■ **THE GROSSE RUMEUR DU MOIS.** Allez, on vous livre cette info, mais elle est à prendre avec des pincettes ou au conditionnel, c'est comme vous le sentez. Selon un magazine britannique en ligne, *Computer & Video Games*, Microsoft serait sur le point d'acquérir les studios Rare pour 350 millions de livres, soit environ 550 millions d'euros. Info ou Intox ? Rien n'a filtré chez les deux éditeurs. Il faut savoir que Rare a déjà été approché par plusieurs gros éditeurs (dont Activision). C'est que le développeur britannique est le créateur de gros titres qui ont fait les beaux jours de la N64, comme *GoldenEye 007* ou *Perfect Dark*. Mais, à ce jour, Nintendo possède toujours 49% des parts de Rare...



#### ■ CHOPLIFTER SUR PS2.

Un vétéran du jeu vidéo est annoncé sur PS2 pour octobre aux États-Unis. Il s'agit de *Choplifter - Search and Rescue*. Ce simulateur d'hélicoptère en arcade permet de sauver un max de gens tout au long de périlleuses missions. Il y en aura 18, et vous pourrez choisir entre 6 hélicos aux comportements bien variés. Différentes conditions météo seront de la partie afin de rompre la monotonie.

La déferlante Tolkien est en route sur nos consoles. Le Seigneur des Anneaux premier épisode pointe le bout de sa baguette magique sur Xbox. Une version graphiquement superbe avec un climat magique ! On a Frodon dans le dos !

PS2

Xbox

Décembre

Les livres, le film, les DVD et maintenant les jeux vidéo : la saga imaginée par le cerveau bouillonnant de sir Jonh Ronald Reuen Tolkien n'a jamais été aussi adaptée sur tous les supports du moment. C'est Vivendi Universal Games qui détient les droits des livres et qui développe donc un premier jeu, qui reprend le plus fidèlement possible la trame du bouquin. Le film, lui, connaîtra également son pendant en jeu vidéo, mais c'est un autre éditeur, Electronic Arts, qui s'en charge. Ça ne va pas être facile pour les fans de trancher ! Le jeu de VU (avec son Black Label) est porté sur PS2 et Xbox, et une autre version sera également disponible sur GBA (voir page suivante). La Xbox fait une fois de plus parler sa puissance graphique avec ce jeu qui offre sur la bécane de Microsoft des graphismes somptueux et plus fins que sur sa rivale, la PS2. Les effets de magie de Gandalf sont spectaculaires et les décors, avec des ombres et des lumières bien maîtrisées, vous plongent illico dans ce monde fantastique.

### Incarnez-les tous

Le Seigneur des Anneaux est un jeu d'aventure-action qui permet de jouer avec Frodon, Gandalf ou Aragorn, selon les différentes étapes de la quête. Pour commencer, vous incarnez Frodon qui commence ce combat sans armes. Il va acquérir rapidement un bâton magique ainsi que des rochers qu'il pourra utiliser pour combattre ses ennemis. Plus tard dans le jeu, vous serez Aragorn pour combattre les orcs, puis, si



vous vous enfoncez dans les cavernes de Moria, vous jouerez le rôle de Gandalf le sorcier. Les combats en 3D permettent de jeter des sorts ou de trancher le corps de vos ennemis avec une grande précision. Ainsi, Aragorn peut combattre avec une épée ou avec son arc et ses flèches de façon intuitive. Vous pourrez même attaquer dans différentes directions à la fois. Il est aussi possible de jouer comme dans un FPS classique. Pour coller au plus près à l'esprit des recueils de Tolkien, les développeurs ont engagé un spécialiste de l'œuvre du maître,

Daniel Greenberg, qui est chargé de surveiller le scénario, le vocabulaire et les règles qui régissent cet univers.

L'ensemble est d'une grande beauté et s'annonce immense. Les adeptes des livres seront ravis, car certaines scènes, détails, dialogues ou endroits brièvement évoqués dans le film sont ici pleinement intégrés au jeu. ■





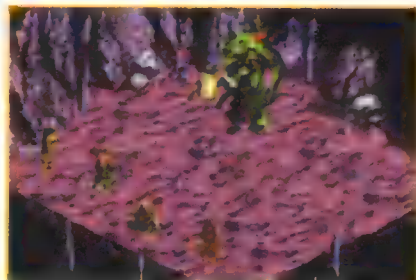
# Petit Hobbit sur petite console

GBA

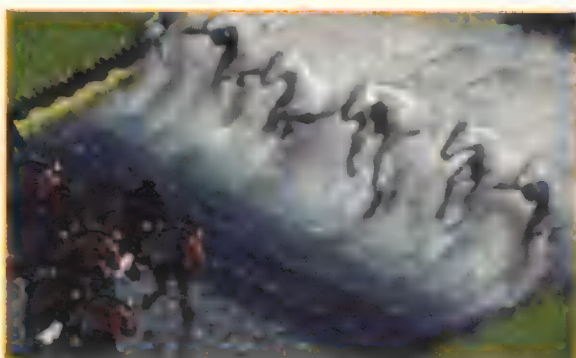
Novembre

Comme sur Xbox et PS2; la version de Lord of the Ring sur Game Boy Advance

s'inspire fortement d'un livre de Tolkien (et non du film de Peter Jackson). Dans ce jeu d'aventure, le joueur peut incarner les neuf membres de la Communauté de l'Anneau. L'aventure est ponctuée d'énigmes à résoudre. Pour cela, il faut utiliser les capacités de chacun. Frodon peut, par exemple, utiliser l'anneau unique et devenir ainsi invisible et Gandalf, le magicien de l'équipe, se sert de ses pouvoirs. Les combats sont bien présents et se déroulent à la manière d'un RPG



classique. Vous affectez une action à chacun des membres de votre équipe puis, lorsque tout le monde a joué, il faut terminer son tour et ainsi permettre à l'adversaire d'agir. La réalisation en 3D isométrique est très correcte et les décors comme les personnages sont très détaillés. ■



LA PLANÈTE AU TRÉSOR

## Air corsaires

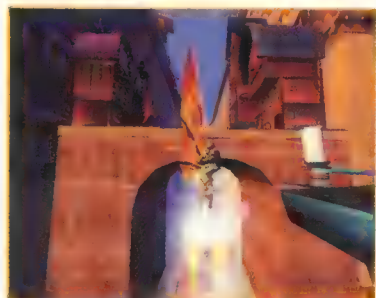
PS2

Novembre

Le prochain long-métrage de Disney, *La Planète au Trésor*, sortira pour les fêtes de fin d'année. Et, comme c'est maintenant la tradition, un jeu vidéo sera développé pour accompagner la sortie du film. Sony l'a capturé pour sa PS2. Le scénario est un mélange de *l'île au trésor*, le livre de Robert Louis Stevenson, et de *Star Wars*. L'histoire se déroule dans l'espace, avec des hordes de vaisseaux spatiaux, des trous noirs et des robots rebelles. Le héros, Jim Hawkins, part à la recherche du trésor de John Silver, un fameux

cyborg qui a amassé une fortune et l'a cachée quelque part dans la galaxie. Le jeu se présente comme de la plate-forme avec de l'aventure et des scènes de combat spatial. L'exploration des cavernes, des mines ou des cités reculées demandera de l'adresse et votre pistolet laser servira plus d'une fois. Vous serez aidé dans votre quête par un animal de compagnie surnommé Morph qui a la faculté de

se transformer à volonté. Ce jeu s'adresse aux plus jeunes joueurs et, avec ses cinématiques tirées du film et son ambiance graphique très colorée, il pourrait faire un carton. ■



## BALKANS

■ **UN HALO-LIKE QUI GAGNE UN PRIX!** Les joueurs sur PC étaient frustrés de ne pas pouvoir se mettre sous le clavier un titre comme Halo qui tourne exclusivement sur Xbox. Aussi des petits malins se sont mis au boulot et ont développé Breed, qui est une resucée de Halo, puisque l'action se situe lors d'une guerre futuriste contre des extraterrestres. L'ensemble est un Halo-like avec encore plus de véhicules à conduire et a reçu le prix du meilleur jeu PC à l'ECTS. Il sera, à son tour, adapté sur Xbox...



■ **LARGO WINCH SUR LE NET.**

Si vous êtes un fan de Largo Winch, vous pourrez retrouver cet aventurier sur le Net à l'adresse suivante : [www.largowinch-lejeu.com](http://www.largowinch-lejeu.com). C'est le site officiel du jeu Largo Winch - Aller simple pour les Balkans. C'est propre, c'est fun, avec des animations en flash, des images du jeu, des croquis, des mini-jeux, des concours, des fonds d'écran et plein d'autres surprises.

■ **LA GRÈCE INTERDIT LES JEUX VIDÉO.** Selon nos confrères en ligne Kathimerini et News.com, le parlement grec a voté une loi qui a pour but de bannir les jeux d'argent. Mais devant la difficulté de distinguer jeux vidéo classiques et jeux d'argent, le gouvernement a décidé purement et simplement d'interdire les jeux vidéo, en public ou en privé ! Jouer sur sa console, son PC, son PDA ou son mobile est passible de trois mois de prison et de 5000 euros d'amende. Ils sont fous, ces Grecs !



## It's a beautiful world

### KIT OU DOUBLE

#### ■ CONCOURS PRO POUR GP 32.

La société coréenne Gamepark organise un concours qui consiste à réaliser un programme compatible avec la console de jeux vidéo portable GP 32. Vous pouvez télécharger gratuitement un kit de développement sur le site [www.gameparkdev.co.kr](http://www.gameparkdev.co.kr). De nombreux lots sont à gagner, dont un kit de développement professionnel, une GP 32 d'une valeur de 9400 dollars ou une Xbox. Tentez votre chance si vous êtes doué en programmation !

#### ■ DRAGON'S LAIR 3D, PREMIER JEU EN HAUTE DÉF.

Le preux chevalier Dirk the Daring a une peau dure. Depuis 1983, il hante toutes les machines de jeu possibles et imaginables. Il fut même le premier à sortir sur Laser Disc, ce qui, à l'époque, était une révolution. Cet increvable a subi un lifting qui a l'air réussi et se paye le luxe d'être le premier jeu compatible avec la HDTV, la télé haute définition qui fait un carton aux États-Unis.



■ PALET ON THE ROCKS. La GC va connaître d'ici la fin de l'année le grand frisson avec le jeu édité par Sega Sports, NHL 2K3. Les spécialistes du hockey sur glace apprécieront cette adaptation d'un des meilleurs titres du genre, qui a déjà connu ses heures de gloire sur la défunte Dreamcast. D'après les premières infos et images, les graphismes semblent tirer parti de la puissance de la GC. Sega a acquis la licence ESPN, ce qui permettra de retrouver sur la patinoire les vrais

joueurs de la ligue de hockey sur glace.



#### PS2 Novembre

Ce jeu est l'œuvre de Square, qui a obtenu, pour l'occasion, les droits d'utilisation de tous les personnages de l'univers de Disney. Le joueur incarnera Sora, un jeune garçon qui rêve d'aventure. Il est un jour téléporté dans un monde lointain avec un étrange objet dans les mains : la Keyblade. Une grande aventure s'annonce. Grâce à la licence acquise, Square peut nous servir un jeu absolument magique. Les fans du « monde merveilleux de Disney » découvriront un univers fantastique. Notre héros se retrouvera par exemple dans le monde d'Alice au Pays des Merveilles pendant son procès, puis il partira aider Tarzan dans sa jungle sans oublier de rendre visite à l'un des héros grecs les plus

connus : Hercule en personne. Le développeur en a profité pour recycler par la même occasion ses héros maison. Ainsi, on retrouvera tous ceux qui ont fait le succès international de Final Fantasy. Tidus (FFX) vous aidera à débiter l'aventure, Aeris sera la belle du jeu, Leon (FFVIII) sera le chef de la rébellion, Cid (tous les épisodes) vous vendra des armes et bien d'autres choses encore.

#### Action-aventure

À l'instar de Musashi Den, Kingdom Hearts sera un RPG-action. Cela signifie que les combats ne se dérouleront pas au tour à tour, comme dans la plupart des softs de Square, mais en temps réel. Durant l'aventure, vous ne contrôlerez que le héros. Vos deux compagnons

(Donald le magicien et Dingo le chevalier) sont gérés par l'ordinateur. Vous êtes donc libre de tout mouvement sans risquer la vie de vos acolytes qui se débrouilleront très bien tout seuls. Graphiquement, rien à dire si ce n'est que Square nous prouve une fois de plus qu'il maîtrise à la perfection le développement sur PlayStation 2. Enfin, l'aventure devrait être très longue, avec des tas de rebondissements, ainsi que des mini-jeux, histoire de se relaxer un peu. Les parties de shoot them up entre les niveaux sont d'ailleurs bien marrantes. Kingdom Hearts est attendu comme le messie par les fans de RPG. Certainement l'un des meilleurs titres de cette fin d'année. Vivement sa sortie ! ■





NE CROYEZ EN RIEN, DOUTEZ DE TOUT

# THE THING™

LA PARANOÏA EST VOTRE SEUL ESPOIR !



• CONTRE DES ENNEMIS ACHARNÉS ET DOTÉS D'UNE INTELLIGENCE IMPLACABLE, IL FAUDRA FORMER UNE ÉQUIPE OU MOURIR.



• L'INTERFACE INÉDITE "CONFIANCE/PEUR" VA VITE DEVENIR L'UNE DE VOS MEILLEURES ARMES.



• VOTRE SURVIE DÉPEND AUTANT DE L'ARMEMENT QUE DE VOTRE PROPRE FORCE MENTALE.



"C'est le plus intense des jeux d'action/horreur.

Il est parfaitement fidèle à mon film de 1982... Tu devrais y jouer, ça va te scotcher au mur !"

John Carpenter



PC CD-ROM

PlayStation 2 XBOX



www.thethinggames.com



## Il est pas manchot le Bandicoot!

### ENVOL

- **LE TOP DES VENTES EN ANGLETERRE.** Un petit tour chez nos voisins anglais pour voir un peu sur quoi craquent en ce moment ! (Les chiffres sont du mois d'août)
- 1- Medal of Honor (PS2)
  - 2- GTA 3 (PS2)
  - 3- Spider-Man (PS2/GC/Xbox)
  - 4- Gran Turismo : Concept (PS2)
  - 5- Prisoner of War (PS2/Xbox)
  - 6- Gran Turismo 3 (PS2)
  - 7- Tony Hawk's Pro Skater 3 (PS2/Xbox)
  - 8- Stuart Little 2 (PSone)
  - 9- Max Payne (Xbox/PS2)
  - 10- Super Smash Bros. Melee (GC)

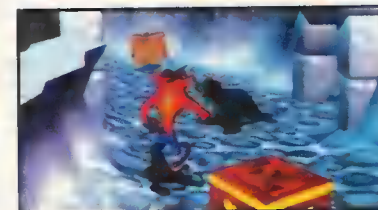
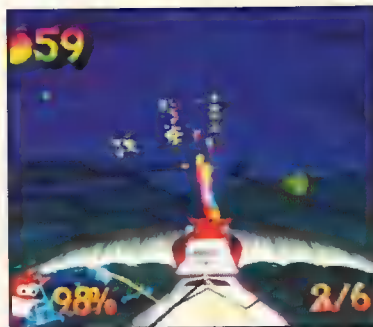
■ **VU À LONDON.** Blaze, un spécialiste de l'accessoire, vend en Grande-Bretagne un support qui transforme votre GBA en écran de télévision. Il suffit de glisser l'objet à l'arrière de la portable et, en quelques secondes, elle devient un vrai téléviseur avec tuner et antenne dépliant. Le prix de ce gadget est de 69,99 livres, ce qui nous donne environ 106 euros. À quand sa distribution en France ?

■ **IL BANDAI ENCORE !** Bandai, le Japonais grand spécialiste des jeux des jouets, semblait en sommeil dans le secteur du jeu vidéo. Pourtant, avec ses nombreuses licences (comme celles de Gundam, Digimon ou les Power Rangers), on pensait que le numéro un du jouet au pays du Soleil-Levant avait encore de quoi se refaire une santé dans ce domaine. Eh bien, on ne se trompait pas. Il semble que Bandai nous prépare une série de titres (Gundam) pour la Game Cube qui sortira d'ici novembre au Japon. Franchiront-ils les océans pour parvenir chez nous ? Vous le saurez prochainement...

**GC**  
Novembre

Le marsupial bondissant qui a fait les beaux jours de la PlayStation avec pas moins de 26 millions d'exemplaires vendus débarque sur la Game Cube de Nintendo. Cette aventure reprend point par point celle déjà sortie sur PS2 et Xbox en tirant partie des qualités graphiques de la console de Mario. On retrouve donc l'univers cartoon très coloré et des niveaux de plate-forme toujours aussi fun à jouer. Crash est confronté au maléfique Dr Cortex, qui a décidé d'utiliser quatre masques anciens utilisant les pouvoirs de l'eau, de l'air, de la terre et du feu. Ces quatre

éléments rassemblés lui donneront le pouvoir de détruire le monde ! Crash et sa frangine Coco partent alors sur les traces de l'infâme Doc. Une île volcanique, un village japonais et une jungle africaine seront le théâtre de cette course-poursuite. La version Game Cube fait honneur à la bécane de Nintendo en proposant de superbes graphismes et une animation d'une fluidité sans reproche : Crash bondit, saute et conduit un 4 x 4 avec une jouabilité qui semble irréprochable. Un test à venir prochainement vous en dira plus sur ce Crash Game Cube. ■



**MYST III - EXILE**

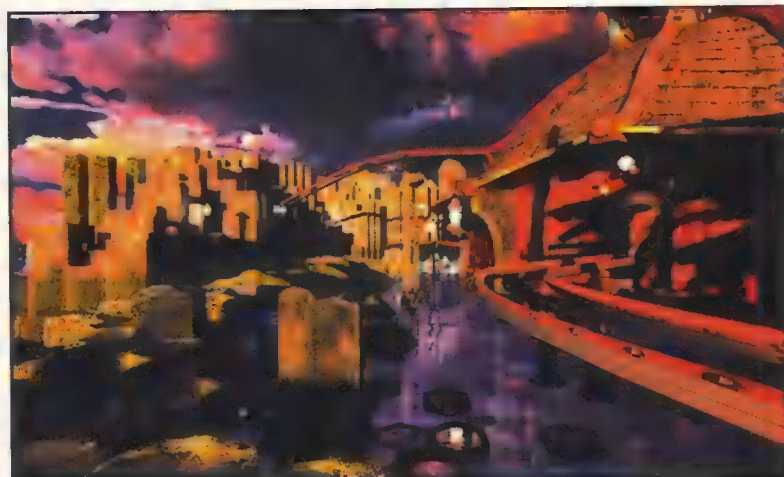
## Trop Mystheureux !

**PS2**  
**Xbox**  
Octobre

Myst est un monument du jeu vidéo sur PC et Mac. Sa venue sur les consoles de Sony et de Microsoft est une bonne nouvelle pour les adeptes du zen et pour les fans d'énigmes. Ce jeu est venu au monde en 1993, le premier épisode connaissant un succès planétaire considérable. L'univers fantastique de cette aventure demandait des heures de réflexion pour en résoudre tous les rouages. À l'époque, cette plongée dans un

monde visuellement splendide avait même engendré des tonnes de littérature sur le phénomène. Le jeu vidéo devenait intelligent. Avec 9 millions d'exemplaires vendus, la série des Myst est un cas à part : on aime ou on n'aime pas, mais ceux qui tombent dans le piège deviennent accros. Myst III vous transporte dix ans avant les événements du Myst originel : un méchant de la pire espèce, Saavedro - joué par l'acteur Brad Dourif -, cherche à se venger

d'Atrus et de sa famille. Il a pris possession des inventions d'Atrus et sème le chaos dans différentes périodes. À vous de le retrouver et de comprendre ses motivations en récupérant des indices tout au long de votre progression. Les décors sont en 3D et l'ambiance sonore, si particulière à Myst, est au rendez-vous. Les fans de baston et autres cassages de monstres resteront de glace devant tant de tranquillité et de neurones à faire bouger, pour les autres, n'hésitez pas à plonger ! ■





# Yo ya hue à dia you...

Après les Pokémon, les Digimon et autres arpions, c'est au tour de Yu Gi Oh! de prendre la relève. Konami annonce le lancement de deux jeux sur PSone et GBA. L'invasion ne fait que commencer.

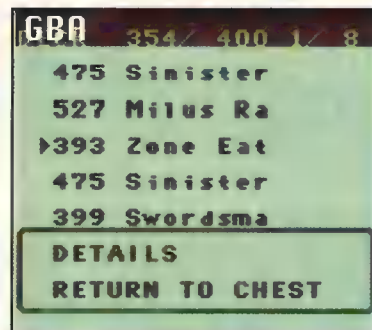
**PS**  
**GBA**  
Octobre

Si vous avez plus de 15 ans, il n'est pas sûr que vous connaissiez sur le bout des doigts le phénoménal Yu Gi Oh! Ce manga de Kazuki Takahashi est apparu en 1996 au Japon dans le très populaire *Shonen Jump*, évidemment, et s'est vite imposé auprès des Nippons. Il relate les aventures d'un jeune garçon, Yûgi, et de ses amis Joey, Tristan et Téa, qui partagent une passion pour le jeu de cartes Duel Monsters. Yûgi (prononcez « You-ou-Gui ») est lycéen et il découvre un puzzle millénaire venu d'Égypte qui va lui permettre d'acquiescer le titre de roi du jeu (« Yu Gi Oh »). En japonais, d'ailleurs, « Yûgi » veut dire « jeu ». Cela va l'aider dans la vie, car il est confronté à des camarades de classe plus âgés qui aiment bien lui gâcher l'existence, lui qui est petit et chétif. Konami a

déjà édité au Japon en 98 un jeu qui avait pour cadre Yu Gi Oh (Monster Capsule-Breed and Battle), mais il ne fut pas commercialisé en France. Profitant de la nouvelle vague de joueurs et du succès de la japanimation en Europe, l'éditeur met sur le marché deux jeux tirés de ce manga. Sur GBA et PSone, ces deux titres se présentent comme des jeux de cartes à la Pokémon ou à la Magic. Les joueurs doivent s'affronter sur un échiquier en posant des cartes représentant des monstres dotés de pouvoirs surnaturels. Les duels s'enchaînent ainsi et vous devez gagner vos combats pour espérer sauver notre bonne vieille Terre. Le scénario reprend les personnages principaux de la bande dessinée. On croise Yami Yûgi, qui est le double de Yûgi lorsqu'il ouvre le puzzle, Maximilien Pegasus, un



sombre individu, Joey, un ami proche de Yûgi, Téa, une ancienne pom-pom girl, ou Grandpa, qui tient un magasin spécialisé dans les cartes à jouer. On va réviser notre Yûgi avant de vous pondre un test à la mode Kael. Apprenez tout de même que la série télé passe en ce moment le matin sur M6... ■



## PLONGÉE

■ **WATERPROOF.** C'est les gars de la marine qui vont être contents. Pour leurs bons et loyaux services contre le terrorisme, les dirigeants du syndicat des professionnels du jeu vidéo ont décidé d'offrir des consoles aux équipages des sous-marins de l'US Navy. Les 72 bâtiments ont donc reçu des Xbox, des GC, des PS2 ■ des PSone, accompagnées d'une vingtaine de jeux. Aux dernières nouvelles, ceux qui auraient reçu une PSone demanderaient en masse leur mutation pour d'autres sous-marins...

■ **BROKEN SWORD.** C'est en 2003 que devrait sortir le troisième épisode de Broken Sword, sur PS2, Xbox, GC ■ GBA. Les plus anciens se souviendront que sous ce nom se cache « Les Chevaliers de Baphomet », dont ■ premier épisode enflamma une génération d'aventuriers du jeu vidéo. Le troisième opus est intitulé Sleeping Dragon : on y retrouve notre touriste américain George Stobbard ■ sa compagne Nico Collard, journaliste française.



■ **T'ES TROP BELLE!** Avec ses lèvres boudeuses ■ sa plastique avenante, l'héroïne de la série télé *Dark Angel* avait tout pour devenir la vedette d'un jeu vidéo. La trépidante jeune fille évolue dans un monde futuriste et est dotée de capacités physiques au-dessus de ■ moyenne. Car c'est une mutante en cavale, aux prises avec ses anciens tortionnaires. Le jeu sortira pour la fin de l'année sur PS2 et Xbox.





## Minna no Golf 3

### TOP

■ LES MEILLEURES SORTIES DU MOIS AU JAPON (chiffres du 22 juillet au 18 août):

- 1- Gundam (Bandai, PS2): 190 000
- 2- Super Robot Taisen II (Banpresto, GBA): 160 000
- 3- JoJo (Capcom, PS2): 98 000
- 4- Pachislo Aruze Tenkoku 7 (Aruze, PS2): 50 000
- 5- Digi World II (Yamasa, PS2): 47 000
- 6- Custom Robot GX (Nintendo, GBA): 37 500
- 7- RPG Tsukuru II (Enterbrain, PS2): 35 800
- 8- Dragon Ball II (Banpresto, GBC): 33 600
- 9- Murakumo (From, Xbox): 31 600
- 10- Rockman & Forte (Capcom, GBA): 30 300

■ MEILLEURES PROGRESSIONS DU MOIS AU JAPON:

- 1- Gundam (Bandai, PS2): 295 000
- 2- Super Mario Sunshine (Nintendo, GC): + 246 000 (530 000)
- 3- Super Robot Taisen II (Banpresto, GBA): 223 600
- 4- Powerful Proyakku II (Konami, PS2): + 151 000 (310 000)
- 5- JoJo (Capcom, PS2): 145 000
- 6- Boku no Natsuyasumi II (SCEI, PS2): + 125 000 (320 000)
- 7- Kamaitachi no Yoru 2 (Chinsoft, PS2): + 113 000 (320 000)
- 8- Sarugechu II (SCEI, PS2): + 103 500 (187 000)
- 9- Digi World 3 (Yamasa, PS2): 82 600
- 10- Gensosaikoden 3 (Konami, PS2): + 76 752 (327 800)

■ FLOPS DU MOIS:

- 1- Digimon D Project (Bandai, WSC): 5 350
- 2- UFC2 Tapout (Capcom, PS2): 8 900
- 3- Illusion (Nec Interchannel, DC): 8 500

En japonais, 3 980 peut se dire « *san, kyu, pa* » (3, 9, 80). Toute la pub tourne autour du prix de ce jeu de golf et du jeu de mots qu'il permet... La baisse des prix entretient l'amour filial! Saint-Cloud, Pa!



Apparition du logo PS2...



Coucou!



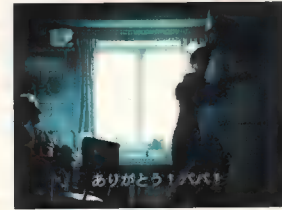
Je pensais payer Minna no Golf 4980, mais il était à san kyu pa (3980) yens.



Tiens, les 1 000 yens sont pour ton argent de poche!



Ouahouh!



Thank you Pa!



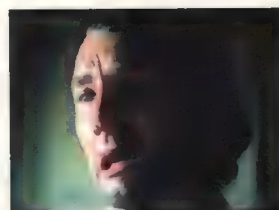
(Off) Eh oui, Minna no Golf 3 est à san kyu pa!



Tiens, tu mérites ça!



Oh...



Ooooh...



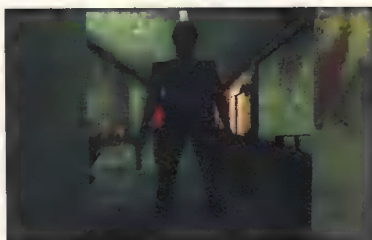
... Thank you Pa!



TWIN CALIBER

## Haut les flingues!

**PS2**  
**Novembre** Voilà un shoot original pour la PS2. Vous pouvez, à deux joueurs sur le même écran, blaster des zombies velus dans un environnement 3D très soigné. Grâce à un système de



visée à deux armes dirigées par les deux sticks analogiques, vous pourrez orienter vos tirs dans deux directions opposées. Les animations du jeu donnent des scènes dignes des plus grands films d'action actuels. Ça pétarade dans tous les sens, ça explose et le sang gicle à la moindre balle perdue! Les niveaux sont variés et l'intérêt de la partie semble constant. Un temps d'adaptation est indispensable pour bien évoluer dans l'univers chaotique de Twin Caliber. ■





# TAIS TOI ET TIRE !



- ◆ Déployez un arsenal impressionnant d'armes hi-tech dévastatrices.
- ◆ Explorez une grande variété d'environnements dont les Alpes suisses, le désert de l'Arizona, la jungle amazonienne ou encore le cercle polaire.
- ◆ Surpassez vos ennemis grâce à la vision thermique ou le mode furtif et utilisez les multiples upgrades pour transformer votre hélicoptère en arme absolue.



## FIRE BLADE

[www.fireblade.midway.com](http://www.fireblade.midway.com)

Disponible en septembre 2002



PlayStation 2

Distribué par  
NOBLIS

MIDWAY



Fireblade © 2002 Midway Home Entertainment Inc. All Rights Reserved. MIDWAY and the Midway logo are registered trademarks of Midway Amusement Games, LLC. Used by permission. Fireblade is a trademark of Midway Home Entertainment Inc. Midway claims no copyright in the US Government footage of helicopters. "PlayStation" and the "PS" Family logo are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.



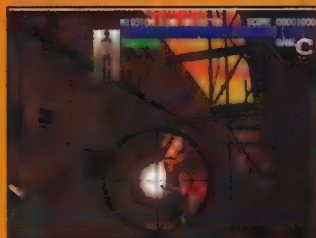
## L'évolution du foot

### PETITS FUTÉS

■ **MICKY SE MET AU SKATE.** Konami présente un nouveau jeu de sport issu de son entente avec Disney. Après le football, c'est au tour du skateboard de tenir la rampe avec Disney Skateboarding pour Game Cube, qui devrait sortir cet hiver. On parle aussi d'une version GBA un peu plus tard. Selon les premiers écrans, le jeu a l'air fun, avec des passages dans des décors délirants et des combos à la tonne.



■ **SILENT SCOPE 3 À L'AFFÛT.** Silent Scope troisième du nom est sur le point de faire un come-back remarqué chez nos amis américains. Sa sortie est prévue pour le 16 octobre, même si aucune date n'a encore été communiquée pour l'Europe. Le jeu développé par Konami met en scène un sniper qui doit agir avec finesse et sang-froid tout au long de missions de protection ou d'élimination.



■ **DES MILLIARDS DE DOLLARS.** On l'oublie trop souvent, nous pauvres joueurs, mais le jeu vidéo est aussi un business énorme qui brasse des milliards de dollars. Et les géants du secteur ne se font pas de cadeau. Mais parfois, des accords prennent forme : Electronic Arts et Namco viennent de se mettre d'accord pour l'édition de certains jeux en Europe. L'Américain éditera en Europe les versions Xbox et Game Cube de Dead to Rights et du très attendu Soulcalibur II.

**PS2**  
**Novembre** Pro Evolution Soccer 2 profite du moteur graphique et des nouvelles finesses de jouabilité inaugurées dans le Winning Eleven 6 sorti il y a quelques mois sur PlayStation 2 au Japon. Pro Evolution Soccer premier du nom avait été, à juste titre, encensé par la presse et les joueurs pour sa profondeur de jeu et son visuel très réussi. Voici un second volet qui risque fort d'en surprendre plus d'un. Vous allez retrouver toutes les plus grandes équipes nationales et les clubs les plus puissants pour des rencontres au sommet. Les graphismes ont été affûtés et les couleurs sont intenses. L'environnement des matches régale les yeux : vous pourrez fouler les pelouses des grands stades du monde entier et profiter des cris et des clameurs des plus bruyants supporters.

### Le top du top en short

Tout est réuni pour des compétitions haletantes. Une coupe du monde et un match simple sont accessibles pour toutes les équipes. Un mode ligue attend les clubs avec un système de transferts et de prêts de joueurs particulièrement poussé. Au cours de la partie, de très nombreuses options stratégiques et tactiques vous permettent d'affiner votre jeu. Tous les gestes techniques du foot sont présents et utilisables dans les conditions les plus simples possibles. Les passes partent bien et les tirs sont puissants et précis. Il semble possible de créer un style de jeu propre et personnel à chaque instant de la partie tant les possibilités apparaissent importantes. C'est avec une grande impatience que les fans de foot attendent cette nouvelle version de Pro Soccer pour le mois de novembre. ■



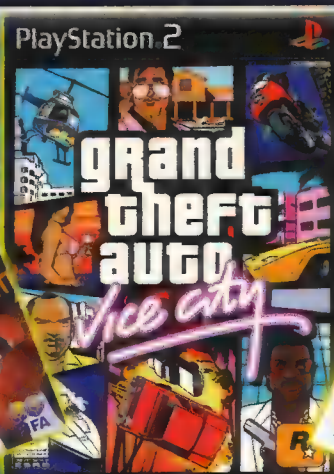
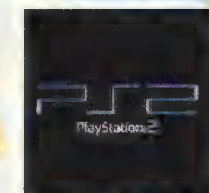


**44  
points  
de vente  
près de chez toi**

## LISTE DES MAGASINS

### JE CONSILE

- |                            |                     |
|----------------------------|---------------------|
| 01000 BOURG-EN-BRESSE      | Tél. 04 74 22 42 96 |
| 06000 ANTIBES              | Tél. 04 93 34 15 85 |
| 10000 TROYES               | Tél. 03 25 40 16 02 |
| 10200 BAR-SUR-AUBE         | Tél. 03 25 27 93 80 |
| 21000 DIJON                | Tél. 03 80 30 11 12 |
| 21200 BEAUNE               | Tél. 03 80 22 02 02 |
| 25000 BESANCON             | Tél. 03 81 61 95 96 |
| 38000 GRENOBLE             | Tél. 04 76 48 07 55 |
| 45000 GIEN                 | Tél. 02 38 38 16 85 |
| 50300 AVRANCHES            | Tél. 02 33 48 82 28 |
| 51000 CHALONS-EN-CHAMPAGNE | Tél. 03 26 21 03 07 |
| 51100 REIMS                | Tél. 03 26 89 29 13 |
| 51200 EPERNAY              | Tél. 03 26 55 20 70 |
| 51300 VITRY-LE-FRANCOIS    | Tél. 03 26 73 73 70 |
| 52000 CHAUMONT             | Tél. 03 25 03 10 47 |
| 52100 SAINT-DIZIER         | Tél. 03 25 06 45 66 |
| 54000 NANCY                | Tél. 03 83 36 64 22 |
| 54200 TOUL                 | Tél. 03 83 63 11 78 |
| 54230 NEUVES-MAISONS       | Tél. 03 83 47 67 42 |
| 54700 PONT-A-MOUSSON       | Tél. 03 83 81 29 88 |
| 55000 BAR-LE-DUC           | Tél. 03 29 79 20 90 |
| 55100 VERDUN               | Tél. 03 29 83 48 05 |
| 57200 SARREGUEMINES        | Tél. 03 87 95 36 23 |
| 57500 SAINT-AVOLD          | Tél. 03 87 92 40 97 |
| 66000 PERPIGNAN            | Tél. 04 68 55 18 74 |
| 67000 STRASBOURG           | Tél. 03 88 35 53 09 |
| 67000 STRASBOURG           | Tél. 03 88 22 69 61 |
| 67160 WISSEMBOURG          | Tél. 03 88 54 22 75 |
| 67500 HAGUENAU             | Tél. 03 88 06 07 96 |
| 67600 SELESTAT             | Tél. 03 88 92 97 10 |
| 67700 SAVERNE              | Tél. 03 88 71 15 13 |
| 67800 BISCHHEIM            | Tél. 03 88 62 26 68 |
| 68100 MULHOUSE             | Tél. 03 89 46 67 72 |
| 68300 SAINT-LOUIS          | Tél. 03 89 89 44 96 |
| 70300 LUXEUIL-LES-BAINS    | Tél. 03 84 40 57 40 |
| 71000 MACON                | Tél. 03 85 39 04 08 |
| 71200 CREUSOT              | Tél. 03 85 55 10 56 |
| 77160 PROVINS              | Tél. 01 60 67 66 06 |
| 83700 SAINT-RAPHAEL        | Tél. 04 94 19 18 21 |
| 88000 EPINAL               | Tél. 03 29 35 50 51 |
| 88100 SAINT-DIE-DES-VOSGES | Tél. 03 29 56 48 50 |
| 88200 REMIREMONT           | Tél. 03 29 62 10 37 |
| 88300 NEUFCHATEAU          | Tél. 03 29 06 09 14 |
| 90000 BELFORT              | Tél. 03 84 58 93 71 |



**Toutes les nouveautés,**



**un grand choix d'occas...**





## Pêcheur de cellules

### TOUT NEUF

■ **UN NOUVEAU GAMER EST NÉ !** Angelo est le nouveau super-héros de la redac de Consoles+. Le p'tit bout de chou est venu au monde le 14 août vers 22 h 25. À peine sorti du ventre de sa maman, il aurait crié « *It's me Angelo* ». Notre maquettiste Virginie (Vinie pour les intimes) se demande dans quelle mesure sa grossesse passée à jouer à Mario pourrait avoir des conséquences sur le destin du petiot. Merci, Vinie, merci !



■ **UNE CLIO PS2.** Sony s'est associé avec Renault pour sortir une Clio PlayStation 2 en série limitée. La voiture est une bête de course, et l'intérieur est en cuir, les cadrans et la baguette de la planche de bord en chrome. Il n'y a pas de PS2 à bord, mais les acheteurs recevront en cadeau des goodies PS2 et un chéquier pour bénéficier de réductions sur la console, sur des accessoires comme la télécommande DVD ou sur des jeux made in Sony.

■ **ILS SONT FOUS CES PRODUCTEURS !** Les adaptations de jeux vidéo au cinéma sont de plus en plus nombreuses. La dernière en date est celle de Crazy Taxi. Eh oui, vous avez bien lu : le titre de Sega sortira sur grand écran dès l'année 2003 tout va bien. Avant, on aura eu droit à House of the Dead et Alien Vs Predator. Et pourquoi pas un Pong, tant qu'on y est ?

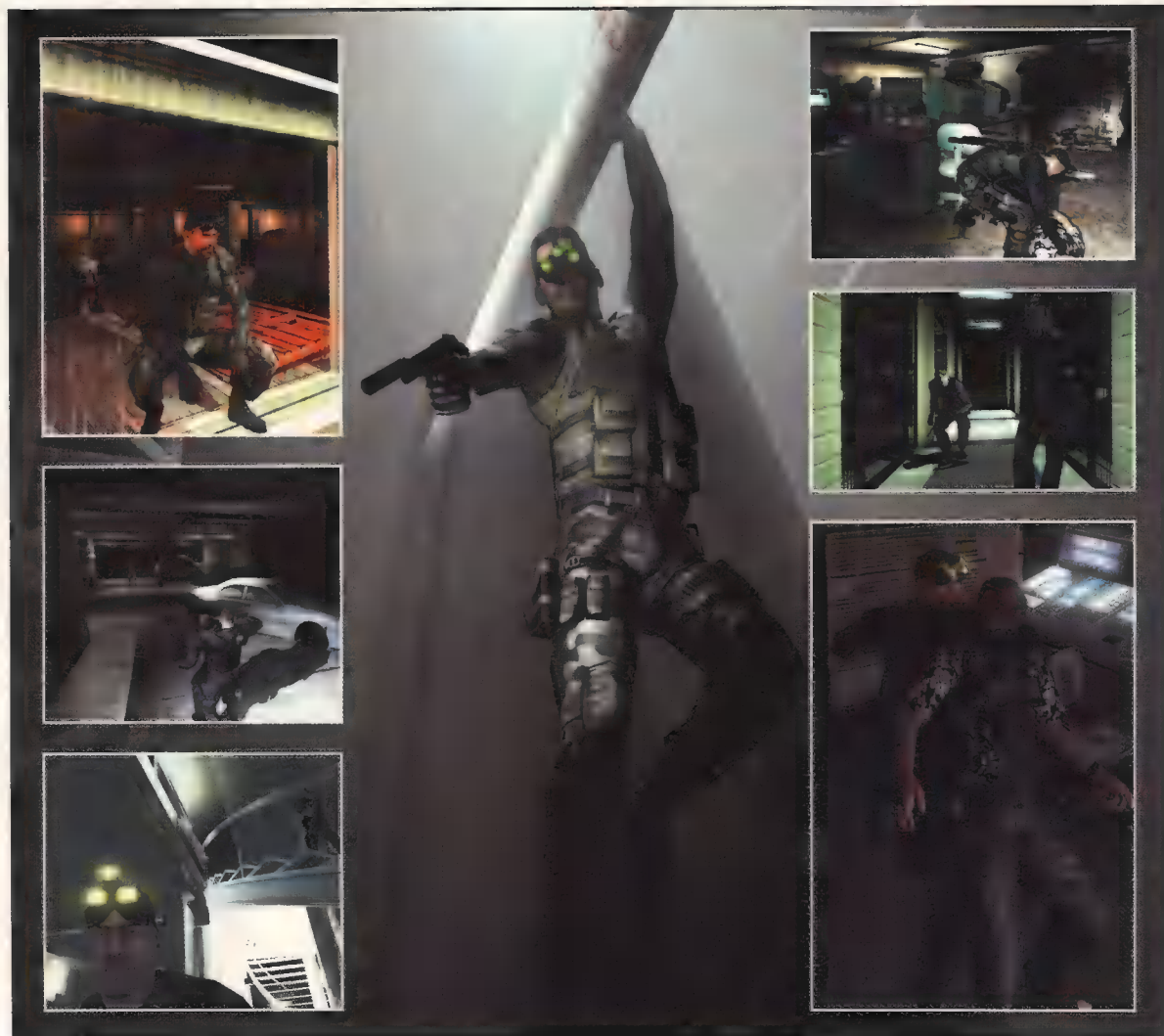
**Xbox** Novembre Les salons passent, les bonnes démos continuent de soulever des vagues d'enthousiasme. Splinter Cell fait l'unanimité chez tous ceux qui ont eu l'honneur de le voir et la joie d'y jouer. Sa sortie en novembre sur Xbox (et peut-être plus tard sur d'autres consoles) est très attendue : ce sera sûrement l'un des plus gros jeux de cette fin d'année. Ce titre vous place dans la peau de Sam Fisher, un agent secret qui fait partie d'une branche de la NSA, The Third Echelon, et dont le job est d'infiltrer les endroits les mieux gardés au monde. Et cela sans laisser de traces, grâce à son talent, bien sûr, mais aussi grâce à ses nombreux gadgets. Les missions vous plongent dans un environnement digne d'un vrai film d'espionnage. Les graphismes sur Xbox sont à la

fête, la gestion des ombres et des lumières est extrêmement réussie. Certains niveaux sont stupéfiants, comme celui dans lequel Sam doit utiliser des lunettes multispectre et des charges d'explosif pour ouvrir les serrures.

### Personnel, l'assistant !

L'agent secret du vingt-et-unième siècle est un homme moderne, et comme tel, il ne sort pas sans son PDA, qui le relie en permanence à son QG et qui lui transmet en temps réel le contenu de sa mission. L'assistant personnel sert aussi à voir les images transmises par la caméra à fibres optiques. Sam peut ainsi observer ce qui se passe dans une autre pièce en glissant le câble sous une porte, et cela, même dans la pénombre. En cas de nuit noire, il utilise des lunettes spéciales qui,

en liaison avec le PDA, lui permettent de voir en noir et blanc et de neutraliser ses ennemis. D'autres ustensiles fort utiles sont compris dans sa panoplie, comme un micro laser (TAK) qui permet d'écouter les vibrations et d'espionner les conversations. Parmi les autres gadgets vite indispensables, on découvre un brouilleur de caméra qui, pendant quelques secondes, va infliger un brouillard aux moniteurs de surveillance. Le jeu atteint un niveau encore plus élevé que MGS2 dans l'action-infiltration et l'utilisation de gadgets high-tech, et se pose en nouvelle référence dans le domaine. Un tel degré de réalisme ne peut qu'exciter les joueurs friands de ce type d'expérience. ■



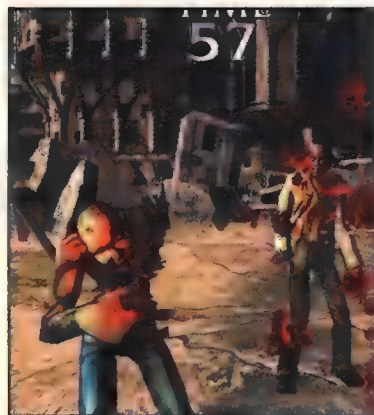


# Des gros lards fumés !

**Xbox**  
Novembre

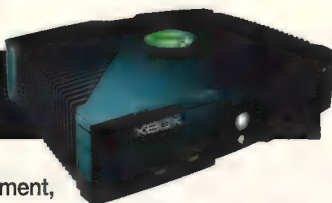
Sega a un faible pour la Xbox : après Panzer Dragoon Orta et Jet Set Radio Future, les développeurs japonais sortent en exclusivité le troisième épisode de House of the Dead sur la console de Billou. Cette suite est toujours aussi gore : le sang et les tripes dégoulinent abondamment sur l'écran. C'est gerbant, oui. Mais que la gerbe est belle, sur Xbox ! La bestiole n'a pas son pareil pour fournir des graphismes chiadés et des effets spéciaux de toute beauté. Argh ! L'explosion de tronches de zombies ou l'étripage de morts-vivants n'a jamais été aussi

bouleversifiant ! Le jeu ne s'embarrasse pas d'un scénario tarabiscoté : on est là pour flinguer de la vermine et c'est tout. Amis de la poésie, passez votre chemin ! La fleur bleue ne pousse pas autour de cette maison... Des hordes de monstres déboulent de partout, à vous de les exploser le plus rapidement possible. Des boss de fin de niveau surgissent alors pour vous barrer la route. HOD 3 peut se jouer à deux et, pour le moment, nous n'avons pas eu d'info sur la sortie d'un gun pour la Xbox, ce qui s'avère absolument indispensable, car, au pad, c'est super chaud ! ■



## LA GUERRE DES CONSOLES CONTINUE

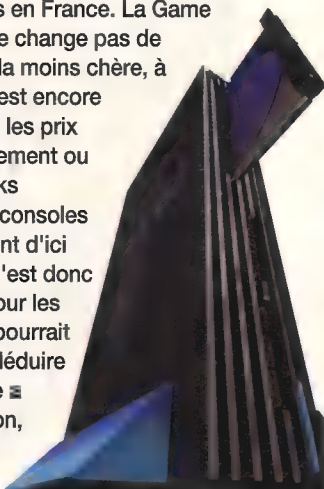
# Noël à prix éco



**PS2**  
**Xbox**  
**GC**  
Noël

On ne va pas s'en plaindre, mais la guerre qui oppose les constructeurs de consoles est de plus en plus farouche à l'approche de la fin d'année. Comme c'est bizarre ! Ne serait-ce pas, par hasard, parce que c'est ce moment de l'année où ils réalisent le plus gros de leur chiffre d'affaires ? Eh oui, les achats de Noël restent le point culminant pour la vie d'une machine de jeu. Et pour être un max compétitif, Sony a décidé de baisser le prix de sa PS2 : elle passe à 259,99 euros (au lieu de 299 euros).

Cool ! Évidemment, Microsoft ne pouvait rester indifférent à cette baisse et a donc, de son côté, annoncé un nouveau prix pour sa Xbox. La bécane de Seattle sera au prix de 249,99 euros au lieu des 299 euros qu'il fallait déboursier auparavant. Les deux consoles sont donc pratiquement au même prix ; la PS2 est d'une courte tête la plus chère des consoles en France. La Game Cube, elle, ne change pas de prix et reste la moins chère, à 199 euros. Il est encore possible que les prix varient légèrement ou que des packs comprenant consoles et jeux arrivent d'ici décembre. C'est donc tout bénéf pour les joueurs. On pourrait presque en déduire que la guerre ■ parfois du bon, non ? ■

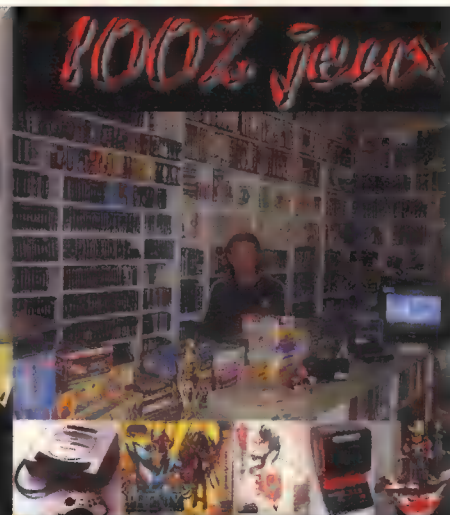


# news

## DANS L'ŒUF

■ **NICO CONSERVE LE SECRET DU BOX LIVE.** Microsoft procède à des tests sur son serveur Xbox Live. Une poignée de journalistes ont eu l'insigne honneur d'être sélectionnés en France comme bêta-testeurs. Parmi eux, notre Nico. Il refuse, hélas, de nous parler de cette expérience. On a tout essayé : les séances de cantine arrosées de cidre normand, les hôtesse connaissant parfaitement les langues et l'art de les délier, le tiramisu géant... rien n'y fait, le bougre reste muet. Merci Nico, merci !

■ **SUS AUX PIRATES !** Régulièrement depuis les débuts du jeu vidéo, les éditeurs essayent de combattre le piratage en inventant des procédés techniques pour contrer ces actes illégaux. Et régulièrement, ces protections se révèlent inefficaces. Hudson Soft et ses géniaux créateurs de Bomberman croient dur comme fer à leur système, le ROOT, qui devrait interdire aux pirates de copier les jeux sur DVD. Bonne chance !



**www.100-pour-100-jeux.com**

SITE WEB en temps réel avec 35000 références, et mise à jour permanente (+ de 150 nouveaux articles par jour). Pour toute commande : 100% Jeux VPC 04 67 58 62 28 tous les jours de 10h à 13h et de 15h à 19h sauf le lundi matin.

**Jeux vidéo d'occasion toute console**  
(SNK, Sega, Nintendo, Atari, Nec, Sony, Microsoft)  
**Jouets de collection** (Soul of Chogokin, Saint Seiya, Star Wars...)  
**Oldies, DVD, Mangas, Imports japonais et américains**  
De 1972 à nos jours... rachat cash et échange.

Montpellier : 45, av. Clémenceau 34000 - 04 67 58 62 28

Nîmes : 2, rue des Greniers 30000 - 04 66 67 06 27

Sète : 4, rue Brunodette 34200 - 04 67 73 81 35

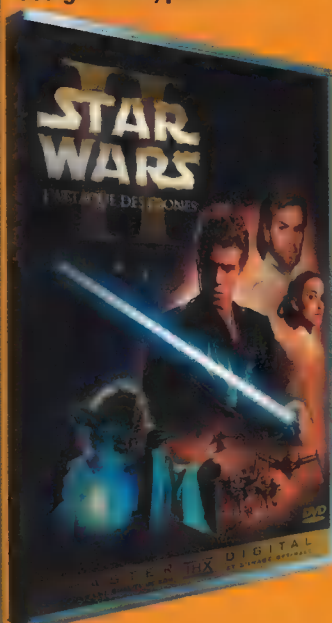
Palavas : 9, rue Magasine 34250 - 04 67 50 73 20

Ouvertures prochaines avant fin d'année : Nevers et à Valence



## ■ DERNIÈRES FORCES.

L'épisode II de *Star Wars*, *l'Attaque des clones*, sortira en DVD ■ 20 novembre prochain. FPE, l'éditeur, annonce ■ présence de deux galettes, dont une spécialement dédiée aux six heures de bonus : huit scènes inédites, commentaires de George Lucas, photos...



■ **TANGUY.** À 28 ans, Tanguy, jeune homme brillant (il est titulaire d'une agrég de philo et prépare une thèse de chinois), n'a qu'un défaut : il vit toujours chez ses parents. Ces derniers décident de lui pourrir ■ vie pour qu'il s'épanouisse... mais seul ! Amusant, mais moins drôle que *La vie est un long fleuve tranquille*, du même réalisateur.

TF1 Vidéo. 114 min.

★★★★

■ **LA MAÎTRESSE EN MAILLOT DE BAIN.** La vie de trois amis d'enfance devenus trentenaires et que rien ne sépare. Le hasard fait qu'ils sont témoins d'un braquage sur une route déserte. Grâce à une caméra volée à une équipe de France 3, ■ filment la scène ■ espèrent tirer de l'argent de ce témoignage... Une tranche de vie au juste ton : franche ■ sincère.

Film Office. 91 min.

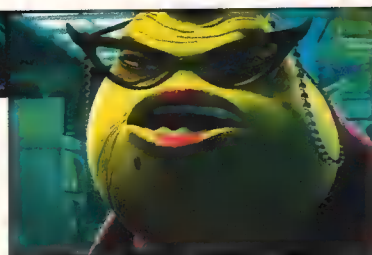
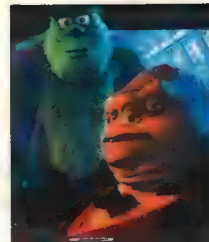
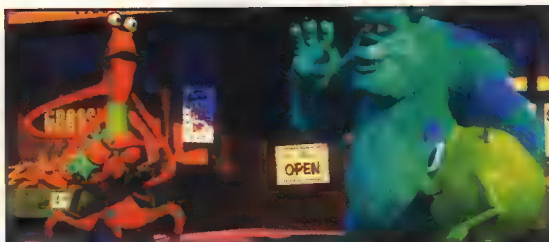
★★★★

## MONSTRES & CIE

# Placard Bell

Pour fournir à Monstropolis l'énergie nécessaire à son développement, Monstres & Cie recycle le cri des enfants récolté par une armée de Terreurs d'Élite. Chaque soir, ils utilisent les portes de placard pour pénétrer dans les chambres des enfants du monde entier. Un soir, Bouh, une enfant, passe de l'autre côté du placard... Pete Docter, après avoir participé à la réalisation de 1001 pattes et de *Toy Story 1* et

2, a consacré six ans de sa vie au projet de *Monstres & Cie*. Le résultat est là : bluffant ! Le rendu visuel est exceptionnel, les attitudes et les mimiques des personnages sont à mourir de rire. Cerise sur le gâteau, le doublage en français est, lui aussi, d'une superbe qualité. On notera enfin la présence d'un deuxième DVD, bourré de bonus, dont un bêtisier particulièrement drôle. ■



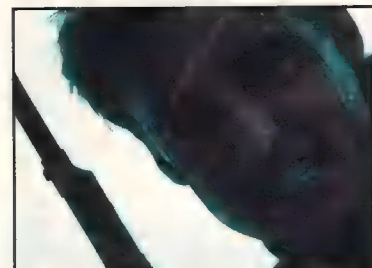
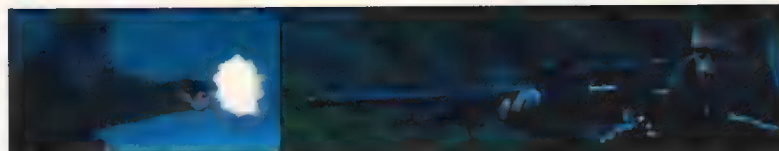
Éditeur	Buena Vista
Genre	Animation
Réalisateur	Pete Docter
Acteurs	-
Audio	Dolby Digital 5.1, THX
Durée	87 min
Sortie	20 septembre
Intérêt	★★★★

## EN TERRITOIRE ENNEMI

# Madame est Serbie

Chris Burnett, pilote de chasse dans l'armée, ne comprend pas la position de la Navy qui se contente de surveiller les territoires de l'ex-Yougoslavie. En bon Américain, Chris est habitué aux guerres entre les bons d'un côté et les méchants de l'autre, il aime les « vrais » conflits. Au cours d'une mission de surveillance pourtant, son avion est abattu en plein territoire ennemi. Les

Serbes partent alors à sa recherche... Un film qui a un peu de mal à décoller mais qui trouve un rythme de croisière rapidement. Des séquences visuelles du plus bel effet, grâce à l'utilisation d'images de synthèse bien senties. Dommage qu'une fois de plus, le film se termine par un happy end. Mais on ne change pas les ricains (Zaraï) comme ça... ■

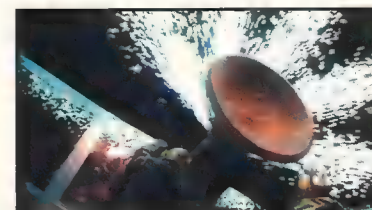


Éditeur	FPE
Genre	Action
Réalisateur	John Moore
Acteurs	Gene Hackman...
Audio	Dolby Digital 5.1
Durée	95 mn
Sortie	18 septembre
Intérêt	★★★★

## ROLLERBALL

# Remake me sick

Dans le futur, le rollerball, un sport hyper violent, fait fureur partout dans le monde. Mélange de football américain, de roller et de hockey, le rollerball ne connaît aucune limite. Pour accroître l'audience, dont les droits de diffusion atteignent des sommes folles, les dirigeants demandent toujours plus d'agressivité à leurs joueurs... Bien que réalisé par John McTiernan, un maître de l'action (*Predator*, *Piège de cristal*...), ce remake du film éponyme de Norman Jewison de 1975 n'est vraiment pas une réussite. Non, vraiment pas. ■



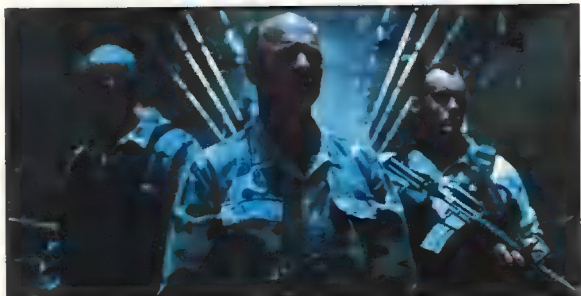
Éditeur	FPE
Genre	Action
Réalisateur	John McTiernan
Acteurs	Chris Klein, Jean Reno...
Audio	Dolby Digital 5.1
Durée	101 min
Sortie	Disponible
Intérêt	★★★★



# De quoi j'm'Hummer !

Le général Hummel (Ed Harris), brillant soldat, s'empare avec quelques hommes de la prison d'Alcatraz. Il exige du gouvernement une rançon de plusieurs millions de dollars, sans quoi il lâchera ses missiles équipés de gaz mortel sur San Francisco. Les autorités font alors appel à un groupe d'intervention

dirigé par Stanley Goodspeed (Nicolas Cage), un expert en armes chimiques. La troupe sera guidée par le vieux Mason (Sean Connery), seul prisonnier à s'être jamais échappé d'Alcatraz... Action, explosions, suspens, fusillades... tous les ingrédients sont réunis pour passer un bon moment. Spectaculaire. ■



<b>Éditeur</b>	Buena Vista
<b>Genre</b>	Action
<b>Réalisateur</b>	Michael Bay
<b>Acteurs</b>	Sean Connery, Nicolas Cage
<b>Audio</b>	Dolby Digital 5.1
<b>Durée</b>	136 min
<b>Sortie</b>	Disponible
<b>Intérêt</b>	★★★★

## TRON

# Mais Tron, c'est trop

Pour prouver qu'Ed Dillinger s'est approprié de manière illégale ses inventions, Flynn pirate l'ordinateur principal d'Encom. Le système de sécurité désintègre l'intrus et le fait pénétrer au cœur même du système, dans un monde totalement virtuel. Premier film basé sur des images de synthèse, *Tron* avait fait un carton lors

de sa sortie dans les salles en 1982. Même si les images numériques du film sont désormais complètement obsolètes, elles dégagent un charme certain et l'on passe un agréable moment en leur compagnie. Regarder *Tron* en DVD, c'est un peu comme rejouer avec son ZX81 à côté de sa Xbox : émouvant. ■

<b>Éditeur</b>	Buena Vista
<b>Genre</b>	Science-fiction
<b>Réalisateur</b>	Steven Lisberger
<b>Acteurs</b>	Jeff Bridges...
<b>Audio</b>	Dolby Digital 5.1, DTS, THX
<b>Durée</b>	96 min
<b>Sortie</b>	Disponible
<b>Intérêt</b>	★★★☆☆



## INFERNO

# Nom d'une frite en bois !

Eddie Lomax (Jean-Claude Van Damme) est un aventurier solitaire. Sur sa grosse moto, il sillonne l'Ouest américain. Le destin le mène à Inferno, bourgade perdue en plein désert, repaire d'une bande de barbares violents. Laissé pour mort, Eddie est secouru par un vieil Indien. Rapidement remis sur pied, il n'a qu'une idée en tête (et c'est déjà beaucoup pour un Van Damme) : se venger... Un film à l'image de Jean-Claude : musclé mais sans réelle profondeur. Distrayant uniquement pour ceux qui sont aware. ■



<b>Éditeur</b>	Seven 7
<b>Genre</b>	Conte philosophique
<b>Réalisateur</b>	John G. Avildsen
<b>Acteurs</b>	Jean-Claude Van Damme...
<b>Audio</b>	Dolby Digital 5.1
<b>Durée</b>	91 min
<b>Sortie</b>	Disponible
<b>Intérêt</b>	★★☆☆☆



# news DVD

■ **SPOOF MOVIE.** Pour qu'il devienne adulte, une mère envoie son fils, Cendar, vivre auprès de son père... dans la rue ! Après avoir parodié la plupart des films d'horreur, les frères Wayans (*Scary Movie 1 et 2*) s'attaquent au ghetto black. Blagues de mauvais goût, comportements grotesques, dialogues navrants... Opération ratée !

Seven 7. 85 min.

★★★★



■ **L'AVENTURE INTÉRIEURE.** Tuck Pendleton (Denis Quaid) a été miniaturisé et doit, pour les besoins d'une expérience scientifique, être injecté dans le corps d'un lapin. L'aventure tourne court quand un commando débarque dans le labo : Tuck est alors introduit dans le corps d'un être humain. Joe Dante, le réalisateur, fait une nouvelle fois preuve de son talent. Une bonne comédie.

Warner. 115 min.

★★★★

■ **CŒURS PERDUS EN ATLANTIDE.** Les États-Unis dans les années soixante. Bobby, onze ans, vit avec sa mère, mais c'est chez Ted, un vieil homme (Anthony Hopkins), qu'il trouve amitié et réconfort. Ted va entraîner l'enfant aux frontières d'un monde paranormal peuplé d'étranges hommes habillés de noir... Inspiré d'une œuvre de Stephen King, le film mêle avec réussite tendresse et violence.

Warner. 117 min.

★★★★



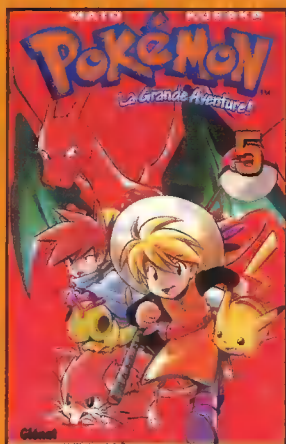


## Sexe, mensonges et vidéo

### SÉRIES.1

■ **POKÉMON: LA GRANDE AVENTURE.** L'histoire (parallèle à la série télé) en est déjà à son cinquième volet. Jamy, l'ami des Pokémon, est toujours à la recherche de Sasha, capturé et emprisonné par une organisation secrète. Dans ce volume, notre héros espère devenir plus fort dans le combat de Pokémon et décide d'observer Régis.

Glénat.



■ **JOJO'S BIZARRE ADVENTURE - VOL. 8.** L'action de ce huitième volet se situe à Rome en Italie. Sous d'antiques vestiges se réveillent Wamuu, Esidisi et Kars, se qui ne présage rien de bon pour Lord Joestar notre héros. Au programme: du combat, du combat et encore du combat. Faut vraiment être

très motivé pour accrocher! J'ai Lu Manga.

■ **NOUVELLES.** L'auteur, Hiroki Endo, nous propose un recueil de courtes histoires magnifiques. Ici, pas de sexe, de monstres extraterrestres et de super-héros. C'est la vie de tous les jours qui est illustrée. Il est rare de tomber sur une œuvre de cette qualité. À découvrir absolument.

Génération Comics.



Dans ce quatrième volume, l'histoire commence sérieusement à se corser. Moteuchi, le héros, n'arrive toujours pas à se décider ni même à comprendre ses sentiments. Aï, la Video Girl, se voit confier une nouvelle mission qui lui fait bien plaisir: faire qu'un humain tombe amoureux d'elle. Bien que cette série ne soit plus toute jeune, elle reste la meilleure de Katsura - on se souvient sa dernière œuvre (Is) dont il avait bâclé la fin. Le dessin

de cette série est très acceptable, même si parfois, les proportions personnages/décors sont un peu démesurées. Tonkam nous offre ici la version Deluxe d'une des meilleures créations des années quatre-vingt-dix. Si vous ne connaissez pas *Video Girl Aï*, c'est une bonne occasion de vous y mettre. ■



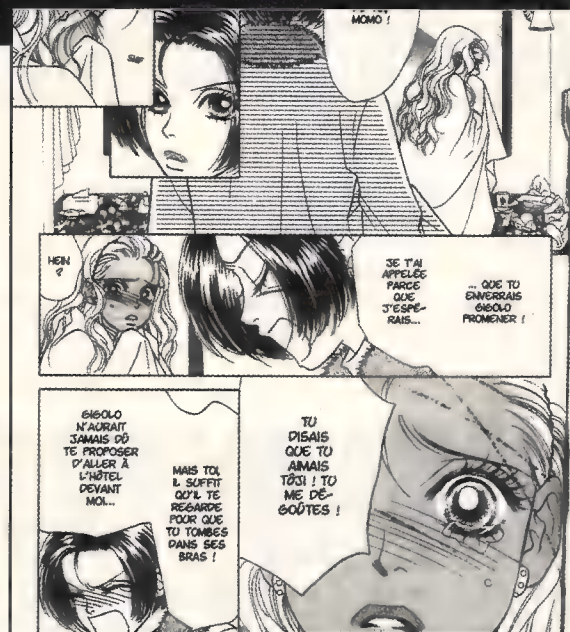
### PEACH GIRL - VOL. 6

## Très pêchu!



Rien ne va plus entre Momo (l'héroïne) et son ex-meilleure amie Sae, qui a retrouvé toute sa hargne. Dans ce volume, tout se complique et la perfide prépare un complot destiné à mettre un terme à la relation de Momo et de Toji. Avec ce sixième volet, la série est bien lancée; elle devient très intéressante. L'auteur semble se servir de son expérience personnelle, tant les scènes sont réalistes et bien écrites. Le dessin,

par contre, est toujours aussi pauvre en détail. Mais le scénario est tellement puissant que l'on oublie très vite ce point. *Peach Girl* est sûrement la meilleure série de ce tout jeune éditeur (Génération Comics). Elle devrait combler les fans de comédie romantique saupoudrée d'un soupçon d'érotisme. ■

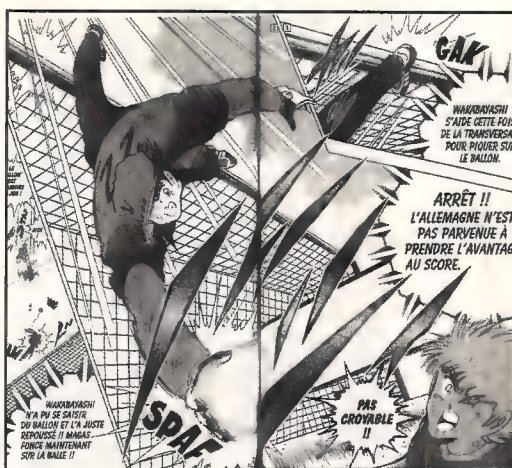


### CAPTAIN TSUBASA - VOL. 36

## Champion du monde



Dans ce 36<sup>e</sup> et avant-dernier volet de série, le tournoi international de football se termine enfin. Tsubasa et les autres peuvent enfin retourner au pays et y reprendre leurs cours. L'auteur tente ici de s'éloigner du thème commun à la série. Ainsi, l'histoire sportive devient comédie romantique. On retrouve de plus une bonne partie des personnages



de la série. Le dessin des personnages n'a guère évolué, et ils se ressemblent tous. En revanche, les derniers volumes ont permis à l'auteur de montrer ses talents de dessinateur de paysages urbains. Les diverses villes européennes sont très réalistes et parfaitement reproduites. Plus qu'un petit volume et vous aurez complété votre collection. Patience... ■



# Fight Club!



Kibo, notre héros, pensait avoir gagné son combat contre Iron Kiba. Mais ce dernier n'est pas champion pour rien et finit par l'emporter par la seule force

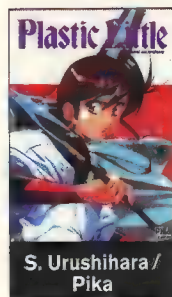
de sa volonté. Notre héros n'est pas triste pour autant – seulement très amoché. Tout va pour le mieux dans le meilleur des mondes, lorsqu'un combattant, Muay Thaï,

débarque et propose d'affronter qui le désire. Tetsuya Saruwatari est non seulement un excellent raconteur d'histoires, mais également un dessinateur grandiose. Son crayon mélange habilement des jeux d'ombres, qui apportent un prodigieux relief. Si vous ne connaissez pas cette série, il serait tant de vous y mettre! ■



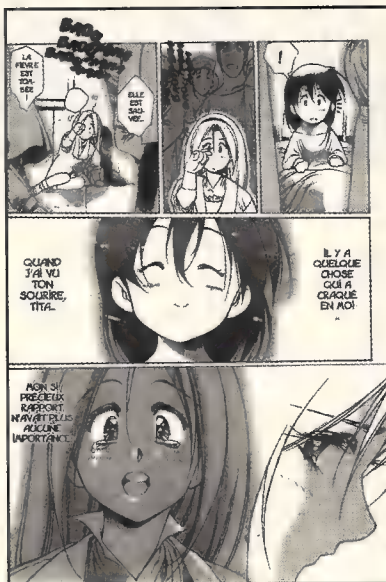
## PLASTIC LITTLE

# Sexe mais pas trop



Plastic Little raconte l'histoire de Tita, une jeune et belle navigante. Les « navigants » sont des pêcheurs chargés de capturer les espèces

d'animaux les plus rares qui soient. Plastic Little est l'œuvre de l'un des maîtres de la janimation : Satoshi Urushihara. Cet auteur avait déjà signé d'autres grandes séries, comme Chirality ou encore Legend of Lemnear. Dans le dessin, rien ne change. C'est toujours aussi propre et détaillé. Les diverses héroïnes sont toujours aussi pulpeuses et les



scènes présentées torrides – rassurez-vous, sans jamais tomber dans la pornographie. Une œuvre à découvrir absolument si vous êtes fan du coup de crayon de monsieur Urushihara. ■



## LES ENQUÊTES DE KINDACHI

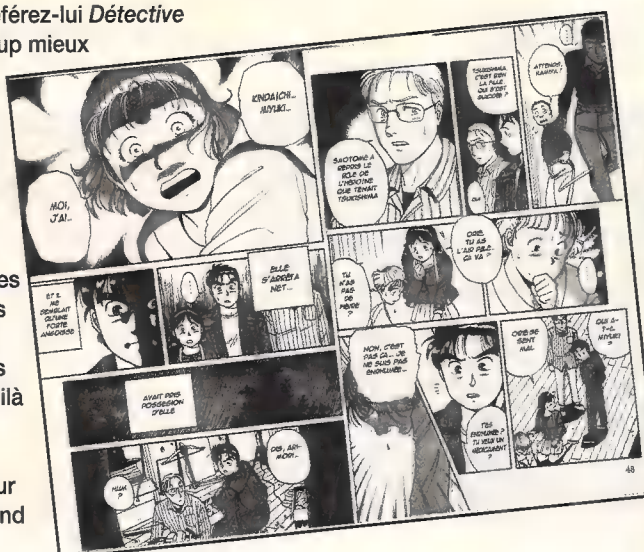
# Apprenti détective



Kindachi est un lycéen fumiste comme personne, mais il est aussi le petit-fils de l'un des plus grands détectives de la planète. Il est un jour convié à un voyage scolaire

sur une île. Là, de sinistres meurtres s'inspirent du Fantôme de l'Opéra ont lieu. Notre héros va devoir remuer ses méninges et faire preuve d'esprit de déduction pour résoudre le mystère et démasquer le meurtrier. Voilà un thème vu et revu. Ce titre, malgré une réalisation très acceptable, n'a rien de vraiment

intéressant. Préférez-lui Détective Conan, beaucoup mieux écrit. Le plus déplorable, dans ce premier tome, c'est que l'enquête n'arrive pas au bout. Une fois les dernières pages parcourues, on n'est guère plus avancé. Que voilà un excellent argument commercial pour acheter le second volet! ■



## SÉRIES.2

■ **CYBER PLANET 1999 HYPER RUN.** Ce manga est un mélange de *Sailor Moon* et *Magic Knights*. Dans ce troisième volet, Sire Gald renaît de ses cendres. Un nouveau combat acharné entre ce dernier et notre héroïne se prépare. Heureusement, elle peut compter sur le soutien de ses amis... Volume soporifique, tant l'histoire ressemble à du déjà-vu.

Éditions Tonkam.



■ **KAGOME KAGOME.** Kagome et sa bande continuent leur chasse aux fantômes. L'enquête de ce volet (le troisième) les emmène dans un magnifique appartement au cœur de Tokyo. Le design des personnages et des décors est toujours aussi impeccable : Toshiki Yui est l'un des rares auteurs à travailler sur ordinateur, ce qui, visiblement, n'est pas un mal!

Génération Comics.

■ **RACAILLE BLUES.** Tout va toujours aussi mal dans le lycée Teiken. Des dizaines de voyous rêvent toujours de vaincre Taison, réputé imbattable. Dans ce septième volume, notre héros va devoir affronter un boxeur redoutable. L'épreuve ne sera pas facile pour lui. J'ai Lu Manga.





# ECTS 2002: un salon

Waterloo Station morne plaine ! Comme à chaque rentrée, le salon londonien permet de jeter un dernier coup d'œil sur les futurs hits de cette fin d'année. Mais bon nombre d'éditeurs n'avaient pas fait le déplacement pour cette édition 2002. Un triste constat qui nous a permis de tester en profondeur les bières anglaises...

JIPI

**L**ondres n'est plus ce qu'il était, et les quelques trop rares stands d'éditeurs de jeux vidéo sur console ne faisaient que raviver notre scepticisme sur l'avenir de ce salon. En parcourant les allées à 80 % dédiées au matos sur PC, on avait du mal à se convaincre que tant de hits sur Game Cube, Xbox et PS2 étaient bien en préparation. Un extraterrestre débarquant à l'ECTS en conclurait que le jeu sur PC est le principal amusement des Terriens. On en rajoute un peu car, fort heureusement pour les joueurs, Sony avait eu la bonne idée de proposer, dans un gigantesque stand ouvert au public et baptisé Sony Experience, une collection de jeux qui ressemblait à quelque chose.

## L'œil et l'éponge

Dans ce vaste hall empli de lasers et d'une déco plus appropriée à l'univers du jeu vidéo, on pouvait enfin jouer aux prochains jeux PS2 tels que The Getaway, The Treasure Planet, Kingdom Hearts, Ratchet and Clank, Primal, Space Channel 5 Part. 2, ou encore des titres d'autres éditeurs comme Ubi Soft, Konami ou

Electronic Arts. Une estrade au milieu de tous ces jeux permettait de s'essayer au dispositif baptisé Eye Toy par Sony. Il s'agit d'une web cam branchée sur le port USB de la PS2 et qui permet de jouer en temps réel dans des jeux. On a essayé avec AHL et on s'est bien marré ! Trois jeux simples étaient disponibles, le plus éclatant étant celui des éponges. Chaque joueur dispose de deux vraies éponges et il doit nettoyer les carreaux en un temps déterminé. C'est physique ! Deux autres jeux permettaient de jouer de la musique ou d'éliminer de drôles de bestioles à l'aide de gants de boxe. Vraiment fun !

## Chaud au cœur

Dans le salon lui-même, sur le stand Konami, on a pu jouer quelques instants à Yu Gi Oh, le nouveau phénomène japonais qui commence à envahir l'Europe. On vous en parle plus abondamment dans les pages News de ce numéro, ainsi que de Pro Evolution Soccer 2, qui s'annonce comme le prochain gros hit de l'éditeur... Chez Ubi Soft, le plus beau stand de l'ECTS, la profusion de titres faisait chaud au

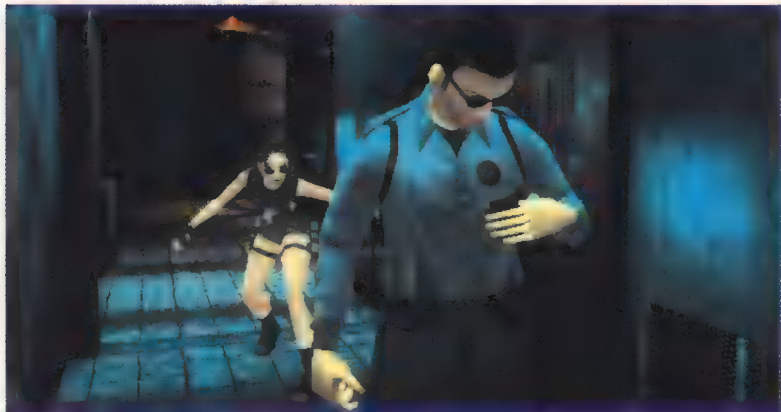


*Dans le célèbre et immense hall d'Earl's Court s'est tenu un salon finalement bien riquiqui !*

cœur. Et, bien sûr, le sublime Splinter Cell (Xbox) tenait la vedette. D'autres jeux, comme Rayman 3 Hoodlum Havoc (PS2) ou encore XIII (Xbox), permettaient de juger de la qualité de ces réalisations. Le jeu XIII, avec son look très BD grâce à l'utilisation du cel shading, semble très excitant. C'est déroutant, au départ, car on n'est pas habitué à ce look dans un jeu de shoot, mais au fur et à mesure de la progression, on s'y fait, et les sensations sont identiques à celle d'un FPS. On est impatient d'en voir plus ! Eidos aussi était présent, mais de façon discrète et, sur rendez-vous, on pouvait regarder de plus près le prochain Tomb Raider : L'Ange des Ténèbres, qui s'annonce sous les meilleurs auspices. On vous en a ramené quelques nouvelles images.

## Foire d'hiver et d'ailleurs

Parmi les grands éditeurs, certains n'étaient pas présents au salon, mais organisaient leurs propres shows. Ce fut le cas de Vivendi et de son Winter Fair. Une après-midi consacrée aux nombreuses nouveautés qui nous a permis de jouer à Die Hard Vendetta (GC), Malice (Xbox/PS2), Spyro : Enter the Dragon Fly, Bomberman Generations (GC), Starsky & Hutch (PS2/Xbox), Total Immersion Racing (PS2/Xbox), Le Seigneur des Anneaux (Xbox) et Crash Bandicoot (GC). Une palanquée d'excellents jeux qui augure d'une fin d'année des plus excitantes... ■



TOMB RAIDER - L'ANGE DES TÉNÈBRES



SPYRO - ENTER THE DRAGON FLY



# à la peine!

Le célèbre duo comique AHL & JIPI dans leur numéro mondialement connu « J'éponge donc j'essuie ! » a connu un grand succès sur le stand Sony à L'ECTS. C'est ce qui s'appelle mouiller la chemise.



SPACE CHANNEL 5 PART. 2

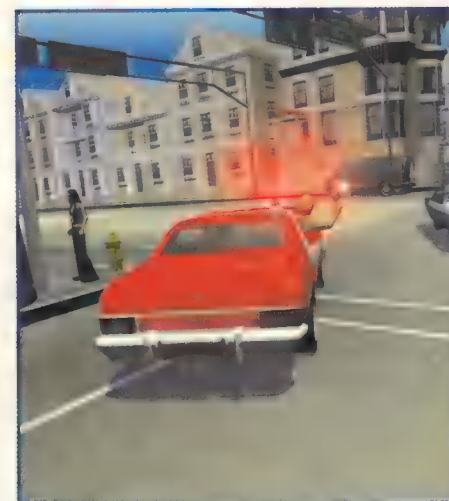
## ECTS AWARDS

La presse européenne a décerné ses prix, les résultats sont les suivants :

- MEILLEUR JEU DU SALON : Splinter Cell
- MEILLEUR JEU CONSOLE : Pro Evolution Soccer 2
- MEILLEUR JEU PC : Breed
- MEILLEURE PRISE EN MAIN : Super Monkey Ball
- MEILLEUR JEU CONSOLE DE L'ANNÉE : GTA 3
- ÉDITEUR DE L'ANNÉE : Electronic Arts



TOMB RAIDER



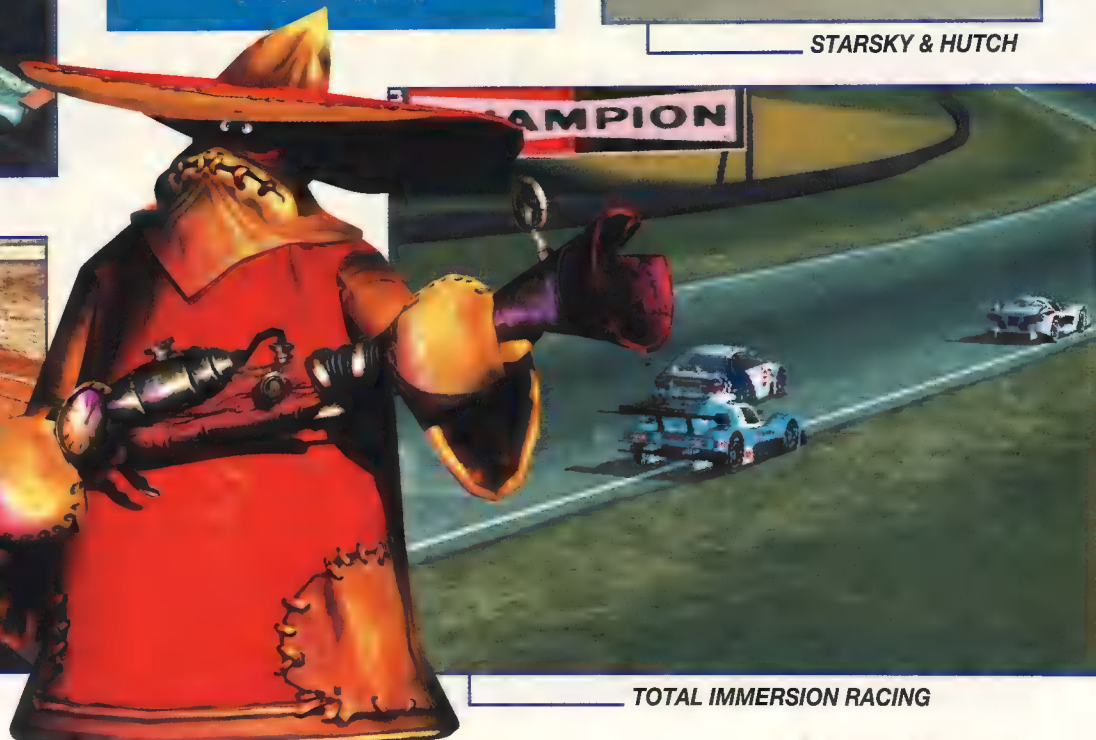
STARKY &amp; HUTCH



THE GATEWAY



MALICE



TOTAL IMMERSION RACING



# Xbox



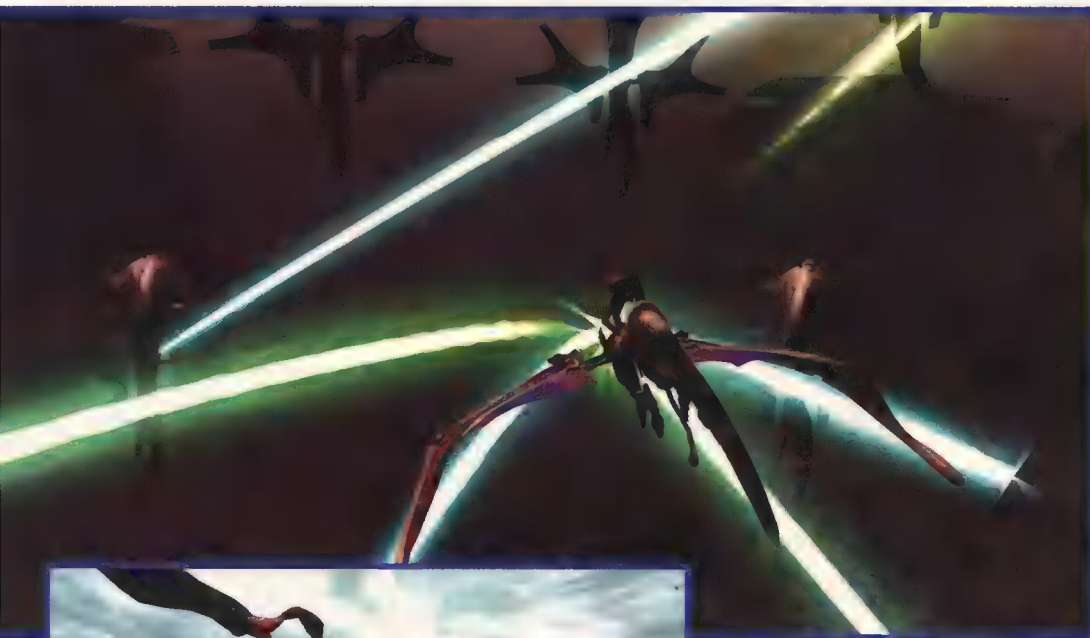
**M**ais qu'est-ce que le Xbox Live ? Concrètement, il s'agit de la première étape du « tout en ligne » pour la console de Billou. Avec cette nouvelle orientation, Microsoft offrira la possibilité à tous les fans de la Xbox de jouer online à des titres d'action, le tout grâce à une connexion haut débit – qui pour le moment est encore réservée aux seuls possesseurs d'ordinateur (PC et Mac). Le port Ethernet de la console sera enfin exploité au maximum ! Microsoft

Avant le X-02 (la deuxième édition du salon Xbox qui se déroulera quelque part en Europe), Microsoft avait convié à New York des journalistes triés sur le volet pour présenter en avant-première les futurs hits de sa console et en apprendre un peu plus sur le concept du Xbox Live. **Kael**

affirme que le joueur pourra choisir le fournisseur d'accès à Internet de son choix parmi tous ceux existant à ce jour (Wanadoo, Club Internet, AOL...). Avant tout, le joueur devra se procurer le « starter kit », comprenant un abonnement d'un an aux services fournis par Microsoft, le système de communication (composé d'un micro et d'un casque), ainsi qu'une gamme de petits jeux destinés à faire découvrir les possibilités de ce système online. À l'heure actuelle, seuls les prix au

Japon et aux États-Unis ont été annoncés. Ainsi, le joueur américain devra déboursier 49,95 dollars pour obtenir le précieux kit. Quant aux Japonais, il leur en coûtera 6 900 yens (environ 58 euros). Pour l'Europe, rien n'est encore annoncé, mais nous en saurons plus d'ici quelques semaines, puisque le lancement mondial du projet est prévu pour cet automne. Les bêta-tests ont déjà commencé au moment où vous lisez ces lignes. ■

## Panzer Dragoon Orta



Panzer Dragoon Orta avait fait fureur lors de sa première présentation. Le développement de la suite du jeu culte de la Saturn arrive bientôt à son terme. Dans ce titre, vous incarnez une jeune femme chargée de sauver la planète. Le principe ne change pas des précédents volets : sur le dos de votre dragon, vous devez



traverser des contrées sauvages et blaster les ennemis qui vous entourent. Au fil des niveaux, votre monture grandira et deviendra de plus en plus puissante. Lorsque l'ennemi se fera trop nombreux, vous pourrez utiliser des bombes surpuissantes qui détruiront tout ou presque. L'action se déroule à 360°, ce qui signifie que l'ennemi attaque de partout. Comme sur Saturn, les gâchettes servent à changer l'angle de caméra, et ainsi pouvoir tirer de tous les côtés. Les dix niveaux que comporte le jeu s'annoncent immenses, et divers itinéraires seront possibles. Une fois le jeu terminé, vous pourrez donc le reprendre et explorer de nouveaux lieux. Graphiquement, c'est magnifique : les décors, tout en 3D, sont animés et antialiasés. Le son (en 5.1) est également grandiose : avec l'équipement sonore adéquat, on se croit au cœur de l'action. Espérons que la difficulté et la durée de vie seront au rendez-vous. ■

**Sortie : automne.**



# Live

wip

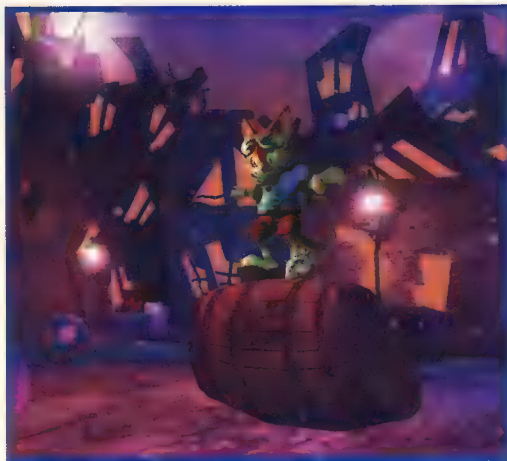
## SERVICE SERVICE !

Une multitude de titres seront compatibles Xbox Live. Au lancement, quatre jeux seront disponibles : Unreal Championship (Infogrames), MechAssault, Whacked! et NFL Fever 2003 (Microsoft Game Studios). Par la suite, des dizaines d'autres vont suivre, dont Sega GT 2002, Shaun Palmer, Ghost Recon et Phantasy Star Online. Mais en plus du jeu en ligne, Xbox Live devrait fournir une quantité de services d'une grande simplicité d'utilisation. En voici la liste.

- **Friends List.** Grâce à cette option, vous saurez en permanence à quel titre vos amis jouent et sur quel serveur ils se trouvent.
- **Xbox Communicator.** Pendant les parties, vous pourrez dialoguer avec les personnes de votre choix grâce au micro-casque qui se branche sur la manette.
- **Matchmaking.** Grâce à ce système, un simple clic suffit pour vous connecter à un serveur de jeu. Tout est donc fait pour un maximum de simplicité.
- **Téléchargement.** Sur votre disque dur, vous pourrez télécharger très rapidement (haut débit oblige) des tas de bonus et des nouveaux personnages ou véhicules pour vos jeux préférés.

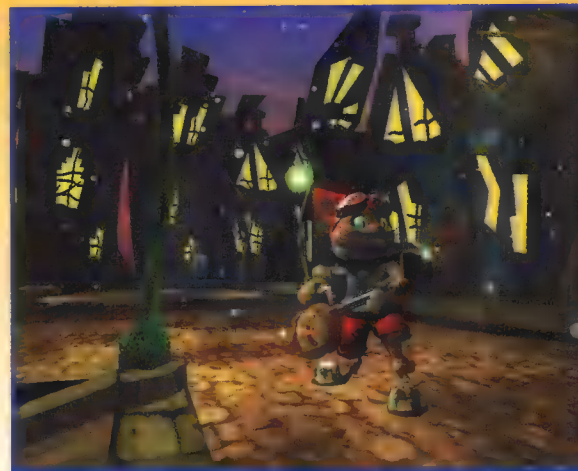
## Blinx the Time Sweeper

Blinx fut sans doute la grosse surprise de ce salon. Il s'agit d'un jeu de plates-formes vraiment étonnant. Les développeurs en parlent même d'un jeu « en 4D » tant il est innovant. Et c'est vrai ! Le joueur incarne un mignon petit chaton chargé de restaurer le cycle du temps. Armé de son aspirateur, il devra aspirer tous les éléments du décor qu'il pourra, afin de s'en servir comme projectiles (tables, chaises, réfrigérateurs...). La grosse innovation vient du fait qu'il sera possible de gérer le temps grâce au Time Sweeper. Cet appareil se présente comme un magnétoscope. Grâce aux cristaux que vous ramasserez, vous pourrez utiliser les diverses fonctionnalités qu'il offre. Vous pourrez, par exemple, mettre sur « pause » : à ce moment-là, tout sera figé autour de vous durant quelques secondes, et vous seul pourrez vous déplacer.



En activant la fonction « ralenti », vos ennemis se déplaceront très lentement (bien pratique pour toucher un monstre un peu trop vif). Le retour rapide s'avérera également très utile : si vous vous apprêtez à franchir un pont qui s'écroule soudainement devant vous, un coup de « rewind », et le pont reviendra à sa forme originale. Enfin, la fonction « record » permettra d'enregistrer certaines de vos actions : si, pour ouvrir une porte, il faut presser deux boutons simultanément, vous pourrez vous enregistrer en train d'appuyer sur l'un des deux pour n'avoir ensuite qu'à appuyer sur l'autre. Utiliser ces options sera souvent indispensable pour résoudre les nombreux puzzles du jeu. ■

Sortie : automne.





## Steel Battalion

Le jeu le plus ambitieux de Capcom est sur le point de sortir. Dans Steel Battalion, vous pilotez un VT (Vertical Tank) et devez accomplir une série de missions. Graphiquement, ce titre devrait être une pure merveille ! Mais le top du top sera sans nul doute l'immense station de contrôle vendue avec (deux manettes et pas moins de quarante boutons). Une simulation comme on n'en a jamais vu sur console. Grâce à ce panneau de contrôle, piloter son véhicule

devrait être très agréable et instinctif. Depuis la précédente version présentée, la grosse nouveauté réside dans la touche Eject, une sorte de siège éjectable. Réalisme oblige, il ne faut l'utiliser qu'en dernier recours. Si votre VT explose alors que vous êtes encore à l'intérieur, c'est le game over assuré, et vos sauvegardes seront effacées ! C'est un peu vache, mais très rigolo ! Et la difficulté et le stress, c'est plutôt agréable, non ? ■

**Sortie : novembre.**



## James Bond 007 NightFire

Nightfire, le nouveau James Bond, sortira sur PS2, Xbox et Game Cube. Vous incarnerez l'agent secret préféré de sa Majesté et devrez traverser de nombreux pays pour mettre un terme au plan diabolique de Rafael Drake. À l'image des précédents volets, ce titre sera un FPS. Dans chaque niveau,



d'être au volant de l'Aston Martin V12 de Pierce Brosnan. Cependant, rien n'a pour le moment été annoncé concernant une future compatibilité avec le Xbox Live (pour les parties en multijoueur). Il faudra attendre la fin de l'année pour en savoir plus. ■

**Sortie : fin 2002.**



vous devrez accomplir une série d'objectifs variés (escorte, récolte d'informations, destruction...). Pour vous aider, vous disposerez d'un armement colossal et de divers gadgets directement issus du film. La grosse nouveauté se trouve dans les lunettes de vision nocturne qui offrent une pincée de stratégie à ce titre plutôt orienté action. La version console proposera des plus par rapport au jeu PC. Ainsi, dans un niveau de shoot, vous aurez l'immense joie







## Brute Force

Brute Force est un FPS dans lequel vous pourrez contrôler quatre personnages aux aptitudes différentes. Dans ce titre bien bourrin, il faut accomplir les objectifs de chacun des niveaux du jeu. Ce titre sera également orienté « co-op ». C'est-à-dire que vous devrez faire progresser tous les personnages en même temps. Ainsi, il sera possible de donner des ordres aux membres du groupe pendant que vous en contrôlez un autre (vous pourrez par exemple leur donner l'ordre de vous couvrir ou de dégager les environs). De même, il sera parfois nécessaire de leur ordonner de se rendre à un point précis de la carte. L'armement sera différent



selon les personnages : de la grenade à fragmentation à la mitrailleuse lourde, en passant par le fusil sniper, il y en aura pour tous les goûts. Enfin, ce titre devrait comporter un mode multijoueur à quatre. ■  
Sortie : automne.





## Need for Speed Hot Pursuit 2



Ce Need for Speed reprendra tous les éléments qui ont fait le succès de la série : des véhicules puissants et luxueux, de la vitesse, une jouabilité très arcade, et toujours ces duels avec la police. Les modes seront variés et devraient permettre à deux joueurs de s'affronter en écran splitté. Côté innovation, rien de vraiment nouveau, si ce n'est le moteur 3D plus net qu'auparavant, et donc des graphismes plus propres. À noter que ce titre sortira également sur PS2 et Game Cube. ■

**Sortie : automne.**



## MechAssault



MechAssault est un jeu de méchas très classique. Aux commandes de robots surpuissants, vous devrez, à l'instar de Gun Griffon (PS), accomplir une multitude de missions dans un univers immense, totalement en 3D. À n'en pas douter, l'armement devrait être colossal. Malgré son côté classique, ce titre propose une grosse nouveauté puisqu'il sera jouable en ligne via la connexion Xbox Live. Ainsi, jusqu'à quatre joueurs pourront s'affronter ou accomplir des missions ensemble. La réalisation est correcte, et la possibilité de détruire intégralement les immeubles et autres

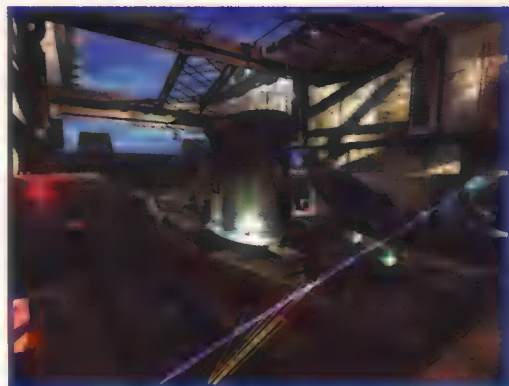


habitations est un vrai bonheur. Ajoutons, pour finir, que les effets sont magnifiques. ■

**Sortie : novembre.**

## Unreal Championship

Avec ce titre, la Xbox se dote d'un atout de taille pour accompagner le lancement du Xbox Live. Unreal Championship sera un FPS bien bourrin, orienté multijoueur. Cette version a été réalisée par Digital Extreme, l'équipe qui avait déjà créé Unreal

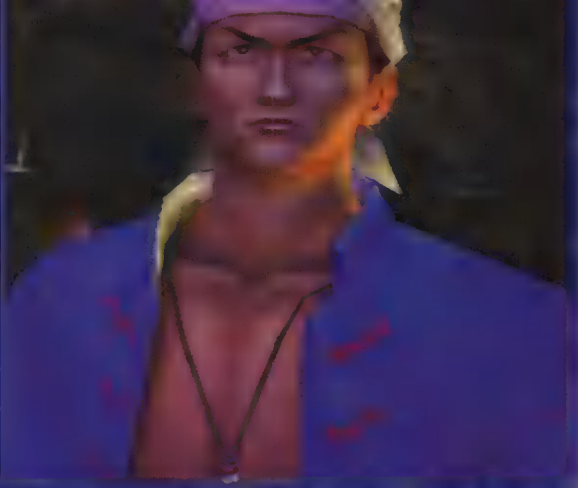


Tournement (PC, DC). Jusqu'à 16 joueurs pourront s'affronter sur l'un des nombreux serveurs mis en place par Microsoft. Côté mode, ils seront tous très classiques : deathmatch, capture the Flag, et bien d'autres encore... ■

**Sortie : automne.**







# Shenmue II

Shenmue II sortira donc sur Xbox. L'aventure sera bien entendu identique à la version Dreamcast. Vous incarnez le jeune Ryo qui se rend à Hongkong afin d'enquêter sur le meurtre de son père. Xbox oblige, cette version sera graphiquement plus achevée. Cette conversion augure du meilleur pour la suite : cela pourrait signifier que Shenmue III est d'ores et déjà en développement dans les studios de Sega. ■

Sortie : fin 2002.

wip



## DOA Xtreme Beach Volleyball

Sortie : N.C.



## Sega GT 2002

Sortie : automne.



## Tork

Sortie : printemps 2003.



## Ghost Recon

Sortie : octobre 2002.



## Quantum Redshift

Sortie : fin 2002.



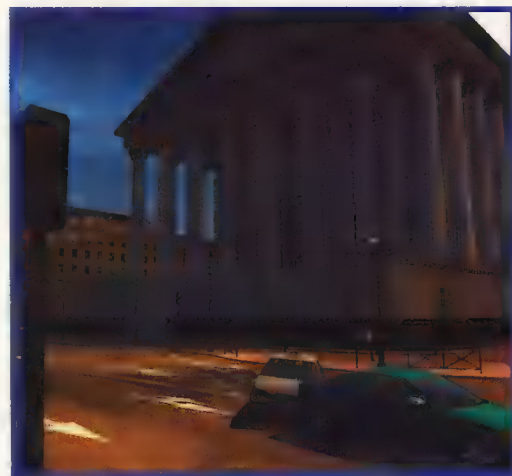
## Whacked!

Sortie : automne.



## Midtown Madness 3

Sortie : printemps 2003.



## Tao Feng

Sortie : N.C.



## Sega Sports NFL 2K3

Sortie : fin 2002.



## SURPRISE !

Durant le salon, après le discours d'Ed Fries, l'un des pontes de Microsoft, des vidéos de Halo 2 et de Project Gotham 2 ont été présentées. A ce jour, il nous est malheureusement impossible de vous montrer

quoi que ce soit de ces deux titres (secret, secret...). Sachez juste que leur développement est sur la bonne voie et que la réalisation a bien évolué. De nouvelles infos très bientôt...





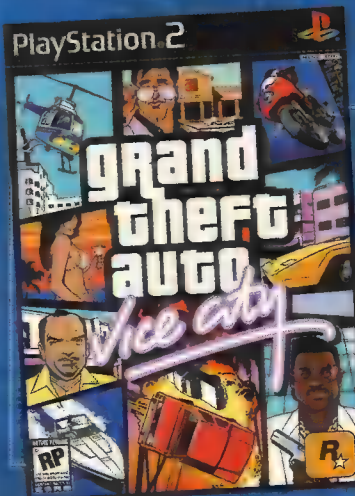
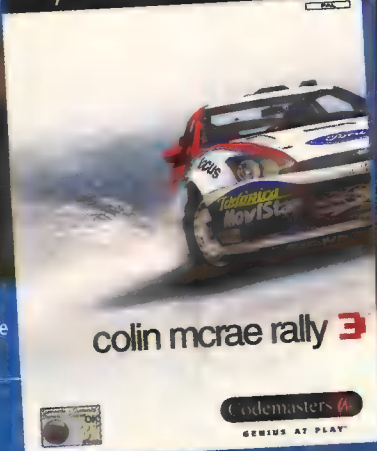
# Découvrez et venez tester les nouveautés avec les démonstrations Micromania !

**SORTIE OFFICIELLE : LE 25 OCTOBRE**

Vous êtes Colin McRae. Mettez-vous au volant de sa fameuse Ford Focus RS WRC avec Nicky Grist comme copilote. Maîtrisez les spéciales les plus dures pour devenir Champion du Monde. Les véritables bolides de rallye : Mitsubishi Evo 7, Subaru Impreza 44S, Ford Focus RS WRC... Faites exploser le chrono au travers de 56 spéciales dans 8 pays : l'Angleterre, l'Australie, la Finlande et le Japon. Environnement interactif : les collisions réagissent en fonction de l'objet touché, les nids de poule, la surface de la piste et les obstacles affectent la conduite. Mode multijoueurs.



PlayStation 2



**SORTIE OFFICIELLE : LE 25 OCTOBRE**

La presse est unanime : note générale 9/10 ! Grand Theft Auto Vice City : gameplay amélioré • De nouveaux modes de transport : moto, hélicoptère • Une ambiance sonore années 70. GTA / Vice City est un jeu complètement nouveau qui se déroule dans les années 70. Vice City : glamour, pouvoir, corruption... A suivre !



Découvrez **REPLAY**, l'émission de Jeu Vidéo sur MCM !

Écoutez **SUNSYSTEME** du lundi au vendredi de 15 h 30 à 21 h et **GAGNEZ 5 JEUX** le mardi de 10 h 30 à 12 h



## PARIS

- 75 MICROMANIA FORUM DES HALLES  
Tél. 01 55 34 98 20
- MICROMANIA RUE 111 RENNES  
Tél. 01 45 49 07 07
- MICROMANIA CHAMPS-ÉLYSÉES  
Tél. 01 42 96 04 13
- 75 MICROMANIA CENTRE SEGAI  
Tél. 01 40 15 93 10
- MICROMANIA ITALIE 2  
Tél. 01 45 89 70 43
- 75 MICROMANIA GARE MONTPARNASSE  
Tél. 01 56 80 04 00

## RÉGION PARISIENNE

- 77 MICROMANIA CLAYE-SOUILLY  
Tél. 01 60 94 80 41
- 77 MICROMANIA PONTAULT-COMBAULT  
Tél. 01 60 18 19 11
- MICROMANIA VILLIERS-EN-BIÈRE  
Tél. 01 64 87 90 33
- 77 MICROMANIA BOISSENART  
Tél. 01 64 19 01 74
- MICROMANIA VAL D'EUROPE  
Tél. 01 60 42 40 68
- MICROMANIA VÉLIZY 2  
Tél. 01 34 65 32 91
- MICROMANIA PARLY 2  
Tél. 01 39 23 40 90
- MICROMANIA SAINT-QUENTIN  
Tél. 01 30 43 25 23
- 91 MICROMANIA PLAISIR  
Tél. 01 30 07 51 87
- MICROMANIA MONTESSON  
Tél. 01 61 04 19 00

## MICROMANIA LEZ-ULIS 2

- Tél. 01 69 29 04 11
- MICROMANIA ÉVRY 2  
Tél. 01 60 77 74 02
- 77 MICROMANIA LES QUATRE TEMPS  
Tél. 01 47 73 53 23
- MICROMANIA LA DÉFENSE 2  
Tél. 01 47 76 36 41
- 93 MICROMANIA BEL'EST  
Tél. 01 41 63 14 16
- 93 MICROMANIA PARIS 11  
Tél. 01 48 65 35 39
- 93 MICROMANIA ROSNY 2  
Tél. 01 48 54 73 07
- 93 MICROMANIA LEZ ARCADES  
Tél. 01 43 04 25 11
- 94 MICROMANIA IVRY GRAND-CIEL  
Tél. 01 45 13 12 06
- 94 MICROMANIA BELLE-ÉPINE  
Tél. 01 46 11 11 11
- MICROMANIA CRÉTEIL SOLEIL  
Tél. 01 43 77 24 14
- MICROMANIA BERCY 2  
Tél. 01 41 79 31 61
- 95 MICROMANIA VAL DE FONTENAY  
Tél. 01 53 18 45
- MICROMANIA CERGY TROIS-FONTAINES  
Tél. 01 34 24 88 81
- MICROMANIA L'ORCHER  
Tél. 01 30 38 48 48

## PROVINCE

- MICROMANIA ANTIBES  
Tél. 04 97 21 11 11

## MICROMANIA CAP 3000

- Tél. 04 93 14 61 47
- MICROMANIA NICE-ÉTOILE  
Tél. 04 93 62 01 14
- 03 MICROMANIA CARREFOUR VITROLLES  
Tél. 04 42 77 49
- MICROMANIA AUBAGNE  
Tél. 04 42 82 40 35
- MICROMANIA VALENTINE  
Tél. 04 91 17 72 72
- MICROMANIA LE MERLAN  
Tél. 04 95 05 33 45
- MICROMANIA CAEN MONDEVILLE 2  
Tél. 02 31 35 62 82
- MICROMANIA DIJON LA VILLE D'OR  
Tél. 03 80 28 11 88
- 29 MICROMANIA QUIMPER  
Tél. 02 98 10 06 14
- 31 MICROMANIA TOULOUSE  
Tél. 05 61 76 20 39
- MICROMANIA TOULOUSE LABEGE  
Tél. 05 61 00 13
- MICROMANIA BORDEAUX-LAC  
Tél. 05 56 29 05
- 34 MICROMANIA MONTPELLIER POLYGOONE  
Tél. 04 67 09 97
- MICROMANIA CHATEAUROUX  
Tél. 02 54 27 44 40
- 37 MICROMANIA TOURS  
Tél. 02 47 15 87

## MICROMANIA SAINT-ETIENNE

- Tél. 04 77 80 09 92
- MICROMANIA NANTES BEAULIEU  
Tél. 02 51 72 94 96
- MICROMANIA NANTES ST-SEBASTIEN  
Tél. 02 51 79 08 70
- MICROMANIA NANTES ST-HERBLAIN  
Tél. 02 28 07 22 52
- MICROMANIA ORLÉANS  
Tél. 02 38 42 14 54
- 45 MICROMANIA ST-JEAN-DE-LA-RUEILLE  
Tél. 02 38 22 12 38
- 26 MICROMANIA ANGERS  
Tél. 02 41 25 03 20
- MICROMANIA ANGERS GRAND MAINE  
Tél. 02 41 39 99
- 50 MICROMANIA CHERBOURG  
Tél. 02 53 86 57 76
- MICROMANIA NANCY  
Tél. 03 83 37 81 88
- MICROMANIA LORIENT  
Tél. 02 97 87 01 88
- 56 MICROMANIA VANNES  
Tél. 02 97 40 50 98
- MICROMANIA METZ SEMECOURT  
Tél. 03 87 51 39 14
- 59 MICROMANIA RUMELINGHEM  
Tél. 03 20 27 47 62
- MICROMANIA LEERS  
Tél. 03 28 33 11 80

## MICROMANIA EURLILLE

- Tél. 03 20 55 11 11
- MICROMANIA LILLE V2  
Tél. 03 20 05 57 58
- MICROMANIA VALENCIENNES  
Tél. 03 27 51 90 79
- MICROMANIA CITÉ-EUROPE  
Tél. 03 21 85 82 84
- MICROMANIA NOYELLES-GODAULT  
Tél. 03 21 50 52 77
- MICROMANIA BOULOGNE  
Tél. 03 21 31 63 51
- MICROMANIA PERPIGNAN  
Tél. 04 68 68 33 21
- MICROMANIA STRASBOURG  
Tél. 03 88 32 60 70
- MICROMANIA ILLKIRCH  
Tél. 03 90 40 28 20
- MICROMANIA SCHWEIGHOUSE  
Tél. 03 88 07 27 18
- MICROMANIA HAUTEPIERRE  
Tél. 03 27 72 51
- MICROMANIA MULHOUSE  
Tél. 03 89 61 65
- MICROMANIA ÉCULLY-GRAND-OUEST  
Tél. 04 72 18 50 42
- MICROMANIA LYON-LA-PART-DIEU  
Tél. 04 78 60 78
- MICROMANIA LYON SAINT-PRIEST  
Tél. 04 72 37 47 55
- MICROMANIA SAINT-GENIS  
Tél. 04 72 67 02 92

## MICROMANIA MANS SUD

- Tél. 03 84 04 79
- MICROMANIA LE MANS  
Tél. 02 43 52 11 91
- 74 MICROMANIA ANNECY ÉPAGNY  
Tél. 04 50 24 09 09
- MICROMANIA BARENTIN  
Tél. 02 35 91 98 88
- 76 MICROMANIA DIEPPE  
Tél. 02 35 10 86 88
- MICROMANIA LE GRAND HAVRE  
Tél. 02 35 10 86 88
- MICROMANIA ROUEN  
Tél. 02 35 10 86 88
- MICROMANIA ROUEN SAINT-SEVER  
Tél. 02 35 10 86 88
- MICROMANIA GONFREVILLE L'ORCHER  
Tél. 02 35 10 86 88
- MICROMANIA MAYOL  
Tél. 04 94 41 93 04
- 83 MICROMANIA GRAND-VAR  
Tél. 04 75 11 30
- MICROMANIA AVIGNON  
Tél. 04 90 31 17 66
- 84 MICROMANIA AVIGNON SUD  
Tél. 04 90 31 17 66
- MICROMANIA POITIERS CHASSENEUIL  
Tél. 05 49 38 98



# PlayStation 2, Xbox et GameCube dès leur sortie

Disponible dans votre Micromania le 4 octobre.  
Réservez-le !



*Super Mario est enfin de retour...  
Il revient avec le soleil !*



**La Mégacarte**  
5% de remise différée  
sur les jeux et accessoires.

# MICROMANIA

Les nouveautés d'abord !

TOUTE L'ACTUALITÉ DU JEU VIDÉO SUR  
**micromania.fr**

**Réservez vos jeux !**  
dans votre Micromania  
sur **micromania.fr**

## Les nouveaux Micromania !

### 78 MICROMANIA CHAMBOURCY **OUVERT**

C. Cial Carrefour - RN 13 - 78260 Chambourcy  
Tél. 01 30 74 54 09

### 95 MICROMANIA OSNY **OUVERT**

C. Cial Osny Nord - 95520 Osny - Tél. 01 30 38 48 18

### 83 MICROMANIA PUGET-SUR-ARGENS **OUVERT**

C. Cial Carrefour - 83480 Puget/Argens - Tél. 04 94 45 63 84

### 77 MICROMANIA TORCY **OUVERT**

C. Cial Val Maubuée - Route de Croissy - 77200 Torcy  
Tél. 01 60 05 63 09

### 76 MICROMANIA TOURVILLE LA RIVIÈRE

C. Cial Tourville-La Rivière - 76410 Cléon **OUVERT**  
Tél. 02 35 81 15 16

### 62 MICROMANIA SAINT-OMER **NOUVEAU**

C. Cial Auchan - 62219 Longuenesse

### 64 MICROMANIA PAU **NOUVEAU**

C. Cial Auchan Pau - 64000 Pau - Tél. 05 59 84 08 98

### 77 MICROMANIA CARRÉ SENART **NOUVEAU**

C. Cial Melun Carré Senart - 77127 Lieusaint

### 06 MICROMANIA NICE-LINGOSTIÈRE **NOUVEAU**

C. Cial Carrefour - Route de Grenoble - 06200 Nice

### 91 MICROMANIA LA VILLE-DU-BOIS **NOUVEAU**

C. Cial Continent - 91620 La Ville-du-Bois

### 13 MICROMANIA AVANT CAP **NOUVEAU**

C. Cial Avant Cap - 13480 Cabris



# CONCOURS COMMANDOS

A GAGNER :

60 JEUX

au choix

sur PS2 ou XBOX

et 15 DVD

du film "Stalingrad"



**CONSOLES**  
Joue et gagne  
au  
**0892.687.387\***

**EXTRAIT DU RÈGLEMENT :** Eidos et Consoles+ organisent un concours du 27/09/02 au 24/10/02 minuit. Ce jeu est gratuit et sans obligation d'achat. Pour participer, il suffit de répondre à des séries de 10 questions au 0892.687.387\*. Les gagnants seront déterminés d'après les 75 meilleurs scores obtenus. Le règlement est déposé en l'étude Simonin & Marec, 54 rue Taitbout, 75009 Paris, et disponible sur simple demande écrite à : Consoles+, Concours Commandos 2, 43 rue du Colonel Pierre Avia, 75754 Paris Cedex 15.

**PYRO**  
STUDIOS

**EIDOS**  
INTERACTIVE  
eidos.com



# tests

GBA, Game Cube, PS2, PSone, Xbox... tous les tests du mois

## HITMAN 2

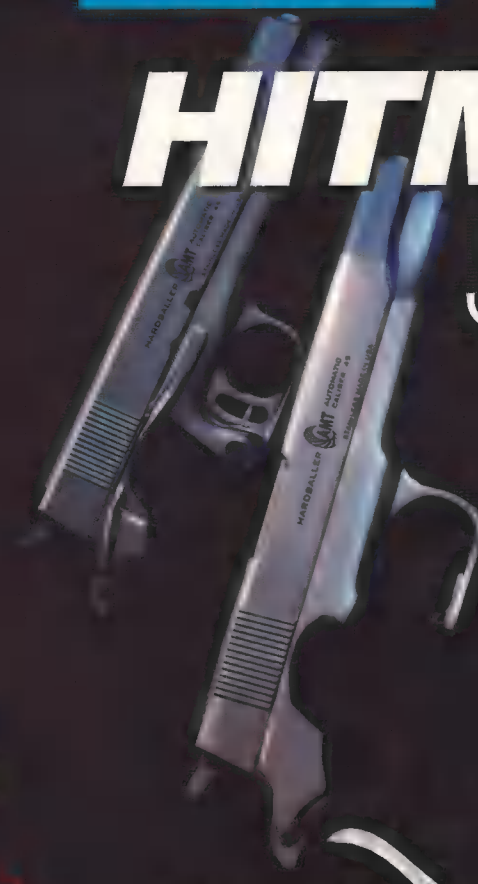
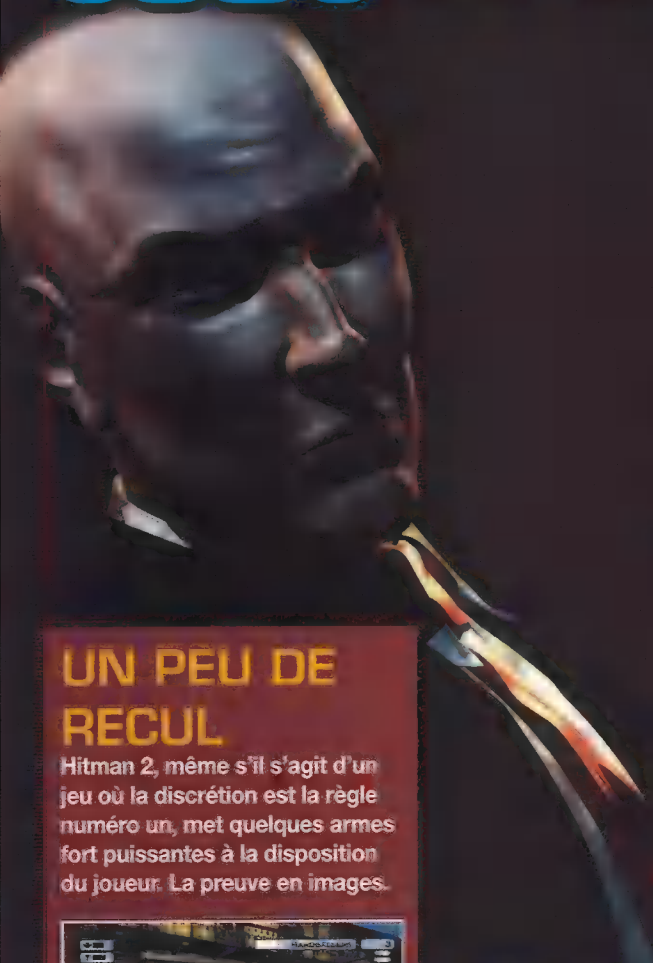
La PlayStation 2 et la Xbox accueillent l'un des meilleurs jeux d'infiltration et d'action du moment: Hitman 2, ou comment se glisser dans la peau d'un tueur. Graphisme splendide, grande variété des missions, prise en main agréable... Ça tue!





# HITMAN 2

## SILENT



Chaque arme ramenée d'une mission se range automatiquement dans votre atelier en Sicile.

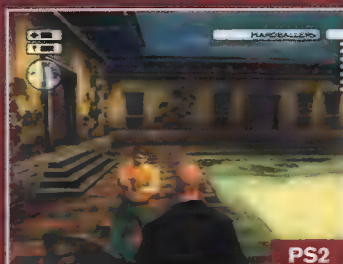
### UN PEU DE REcul

Hitman 2, même s'il s'agit d'un jeu où la discrétion est la règle numéro un, met quelques armes fort puissantes à la disposition du joueur. La preuve en images.



PS2

Un des gardes du corps de la personne que vous devez éliminer vous cherche des noises ?



PS2

Pas de panique. Prenez un flingue dans chaque main et approchez-vous de la future victime.

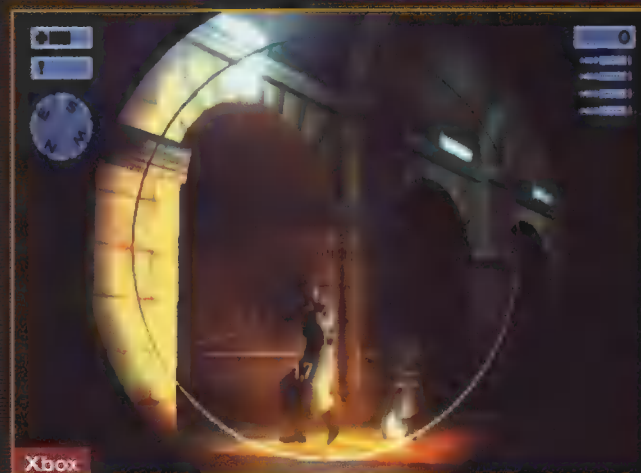


PS2

Visez, tirez ! Le lâcher d'Italiens est ouvert, que la fête commence !



Xbox



Xbox

Le fusil à lunette permet d'effectuer des zooms puissants et d'aligner facilement vos adversaires.

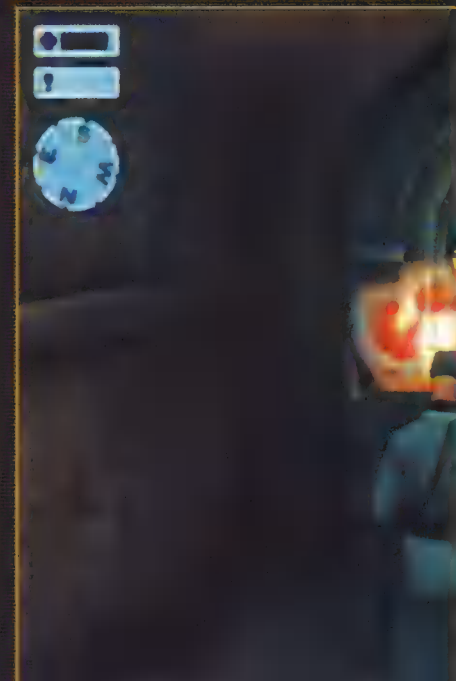
**L**e scénario d'Hitman 2 commence là où s'arrêtait celui du précédent épisode. L'agent 47, un tueur à gages, a décidé de prendre un peu de recul et passe des jours heureux en tant que jardinier dans un monastère sicilien. Hélas, son passé le rattrape lorsqu'un criminel russe découvre sa véritable identité et l'oblige à reprendre du service.

### Sauter n'est pas jouer

À l'instar de Deus-Ex, Hitman 2 est un astucieux mélange de Doom-like et de jeu d'aventure en 3D. On dirige son personnage dans des décors tout en 3D à la recherche d'objectifs à accomplir. Deux vues sont proposées : première et troisième personne. Chose étonnante, le jeu est parfaitement jouable dans n'importe quel mode de vue. On le sait, dans les jeux à la troisième personne, la gestion des sauts a toujours posé des problèmes de jouabilité. Or, dans Hitman 2 on ne peut pas sauter, donc plus de problème !

### À la sauce discrétion

Si Hitman 2 est un jeu d'action, c'est surtout un jeu d'infiltration. On peut aussi bien terminer un niveau en jouant les Rambo et en tirant dans le





# ASSASSIN

Le fusil à pompe fait toujours autant de dégâts. Le sang gicle sur le sol et sur les murs. Jouvissif...



Descendre dans les égouts est nécessaire pour passer inaperçu et échapper à la vigilance des ennemis.

pour la suite de l'aventure. On ne se privera pas non plus d'enfiler les vêtements de l'adversaire, que l'on aura au préalable dépouillé, pour traverser, ensuite, les troupes ennemies en toute impunité!

## Sicile impératrice

Les niveaux se déroulent toujours selon le même schéma. C'est dans une baraque mitoyenne à votre monastère de Sicile que vous obtenez vos ordres de mission. Une autre cabane contient les armes et les munitions récupérées dans les précédentes missions. Une fois votre équipement en poche, un ordinateur portable vous indique les différents objectifs à accomplir pour la mission suivante et une scène cinématique se lance. Prenez des notes: toutes les informations récoltées dans le niveau ne seront pas répétées... La mission accomplie et les différents objectifs atteints, vous devez parvenir à un point précis, et vous pourrez alors retourner sur votre belle île volcanique. Une carte est disponible à tout instant de la partie. Immeubles, escaliers, objectifs et points d'intérêt y apparaissent, ainsi que les persos, dont on peut suivre les déplacements.



PS2

tas comme un sauvage (ce n'est pas interdit, mais en pratique, quasiment impossible), comme on peut se montrer très circonspect et ne tuer ses adversaires qu'en dernier recours. Pour tracter autrui avec discrétion, on met un silencieux sur son pétard, on étrangle avec un filin d'acier ou on endort avec un puissant soporifique. Le corps abattu, étranglé ou endormi sera transporté puis fouillé. On n'omettra pas de planquer le cadavre dans un endroit paisible, pour ne pas attirer l'attention, et on recueillera, en toute quiétude, des clés, des munitions, des nouvelles armes, des indices et toutes sortes d'objets importants

ments. Élément essentiel pour décider d'un parcours et d'une stratégie d'attaque, cette carte deviendra rapidement indispensable.

## Tapis roulant

La prise en main est très bonne, que l'on joue en vue subjective ou à la troisième personne. L'animation ne souffre d'aucun défaut, si ce n'est une vue subjective assez peu réaliste: le mouvement naturel de la marche et de la course n'est pas vraiment bien rendu, et on a plus l'impression d'être sur un tapis roulant que de se déplacer réellement à

pied. Mais c'est bien là le seul défaut du jeu, car tout le reste est fichtrement bien réalisé. Les niveaux s'enchaînent suivant un scénario bien ficelé et leur variété exclut tout ennui. Les objectifs à accomplir sont nombreux, et terminer une mission ne se fait pas toujours au premier essai. En recommençant plusieurs fois la partie, on découvre des indices et des événements qui nous avaient échappé la fois précédente et qui nous aident finalement à avancer dans le jeu. Hitman 2 est incontestablement l'un des meilleurs produits de ce genre. ■



Xbox

## Monastère amer

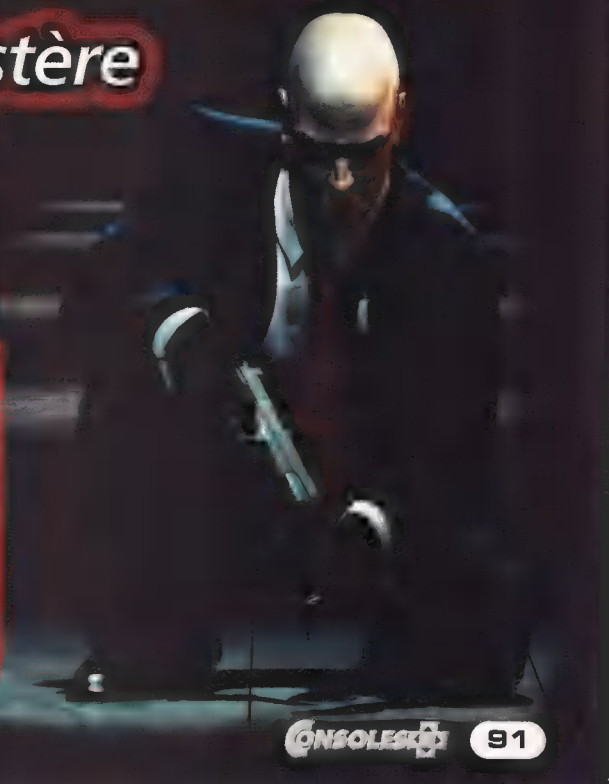


oui!

Niico

Hitman 2 est un excellent jeu, tant au niveau graphique (pour la version Xbox comme pour la version PS2) qu'au niveau du scénario. On prend un réel plaisir à se mettre dans la peau d'un tueur, et chacun terminera les missions à sa façon: de manière musclée ou furtive. Il y en a pour tous les goûts. Si le premier épisode sur PC ne m'avait pas convaincu (la prise en main était délicate et mal pensée), cette version console me comble de bonheur.

Il faudra parfois faire exploser des murs pour rallier le point de sortie.







## HITMAN 2 — SILENT ASSASSIN

### PREMIER NIVEAU

La première mission ne devrait pas vous poser trop de problèmes. Que vous soyez le roi de la mission furtive ou l'empereur du style bourrin, rien ne devrait vous empêcher de terminer le niveau. Voici quand même quelques indications pour bien débuter le jeu.



PS2

1/ Tout commence sur les collines de Sicile. Repérez le fleuriste qui se dirige vers la villa.



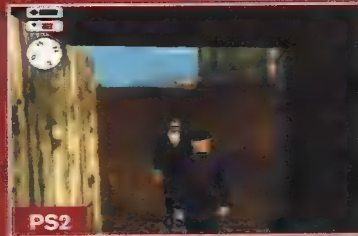
PS2

2/ Avancez discrètement dans son dos et utilisez votre câble d'acier pour l'étrangler.



PS2

3/ Une fois le sale boulot effectué, prenez ses affaires et le bouquet de fleurs, et mettez le corps à l'abri des regards.



PS2

4/ Avancez normalement pour ne pas attirer l'attention du garde. Vous voilà dans la villa. À vous de jouer !



Xbox



### les plus

- le scénario et l'ambiance
- le graphisme
- la prise en main
- les sauvegardes

### les moins

- les déplacements peu réalistes en vue subjective
- les infos données chichement

### intérêt

92%

Hitman 2 est la suite d'un jeu qui a connu un beau succès sur PC. Il arrive sur PS2 et Xbox, tout spécialement modélisé pour ces consoles. Une réussite !

- Version : OFFICIELLE
- Dialogues : FRANÇAIS
- Textes : FRANÇAIS
- Développeur : IO INTER.
- Éditeur : EIDOS
- ACTION 3D
- 1 JOUEUR
- Difficulté : PROGRESSIVE



oui!

Cony

Graphismes somptueux, ambiance d'enfer, missions variées et palpitantes... Hitman 2 débarque ! La prise en main n'est pas évidente et requiert un certain entraînement, les missions sont complexes et demandent une bonne maîtrise, mais une fois ce stade dépassé, c'est du pur bonheur. On prend un malin plaisir à jouer les tueurs tapis dans l'ombre ou à foncer dans le tas. La diversité des missions est étonnante et assure une bonne durée de vie. Seuls les déplacements sont parfois bizarres, mais n'enlèvent rien à l'intérêt du jeu. Du tout bon en somme...



Xbox



test



# SMUGGLER'S RUN WARZONES

**C**omme les deux volets sur PS2, ce Smuggler's Run vous propose de jouer les coursiers fous au volant d'engins motorisés très puissants et maniables. Dans un monde en guerre, deux gangs s'affrontent pour le contrôle de la planète. L'occasion est trop bonne pour amasser un paquet de dollars en devenant transporteur de marchandises. La contrebande n'étant pas une activité de tout repos, les polices locales vous feront quelques tracasseries.

## Du point A au point B

Ici, pas de circuits ni de courses contre d'autres concurrents. Vous vous retrouvez sur de vastes aires désertiques, libre d'aller dans toutes les directions. Votre but est toujours le même : récupérer une cargaison et l'amener à l'hélicoptère le plus rapidement possible. La marchandise est symbolisée par une croix jaune sur le radar, l'hélicoptère, par une marque rouge. Ce sera chaque

fois la même chose : aller du point A au point B, puis du B au C et ainsi de suite jusqu'à la fin de la mission. Vous avez à votre disposition une dizaine de véhicules au comportement différent. Le choix du véhicule est important. Préférez, par exemple, un véhicule lent mais tout-terrain pour les régions montagneuses. Chaque bolide est pourvu de deux atouts, qu'il vous faudra débloquent : un turbo pour aller plus vite, et encore des mines, bien utiles lorsque vous avez les flics à vos trousses. Car les condés n'ont qu'une chose en tête : vous empêcher d'arriver à temps au point de rendez-vous. Tous les moyens leur sont bons, et ils n'hésiteront pas à vous rentrer dedans. Vous disposez d'une jauge d'énergie qui se vide lorsque vous subissez des chocs mais qui se remplit progressivement ; si jamais elle vient à atteindre le zéro fatidique, votre engin explose... Malgré une jouabilité très acceptable, ce titre est toujours aussi plat, linéaire et ennuyeux. ■

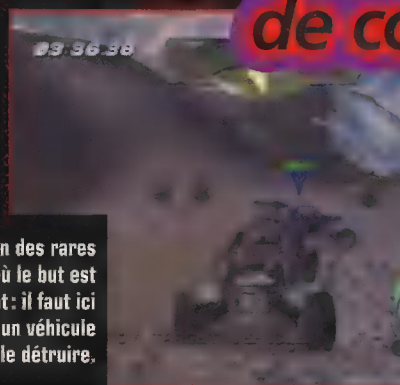
Ce pauvre chameau se trouve au mauvais endroit au mauvais moment.



Lorsque votre jauge de vie est vide, votre véhicule explose. Prudence donc !



**Vermicelle de contrebande...**



Voici l'un des rares niveaux où le but est différent : il faut ici poursuivre un véhicule et le détruire.

**non, mais...**

**Kael**

Le principe de Warzones ne diffère pas des deux volets de Smuggler's Run sur PS2. Les missions sont toujours plus ou moins les mêmes : atteindre un point A et se rendre au point B. Il n'y a que les niveaux qui changent. Et encore, seules les courbes et dénivelés sont différents (le jeu se passe toujours dans un cadre désertique). Ce titre propose cependant une excellente jouabilité arcade et graphiquement, il est très joli. Un peu plus d'innovations l'auraient certainement rendu plus intéressant. Dommage...

Neuf véhicules pourront être découverts. Chacun dispose de deux équipements bonus.



**SMUGGLER'S RUN  
WARZONES**

**les plus**

- la réalisation
- le gameplay

**les moins**

- aucune nouveauté
- linéaire
- répétitif

**intérêt**

**79%**

Smuggler's Run - Warzones est rigolo quelques minutes, mais guère plus. Les missions sont toujours les mêmes et le jeu devient très vite lassant.

- Version : OFFICIELLE
- Dialogues : —
- Textes : FRANÇAIS
- Développeur : ANGEL
- Éditeur : TAKE 2
- COURSE
- 1-2 JOUEURS
- Difficulté : MOYENNE





## LES ZONES SHOX

À trois ou quatre reprises sur un tour de circuit, on se retrouve dans des zones Shox. Là, un chrono se déclenche, et selon le temps mis pour franchir cette zone (quelques centaines de mètres) on est récompensé par une médaille, puis de la thune. Amusant. Mais si on enchaîne trois médailles d'or, là on a droit à un bel effet d'onde de choc. Encore plus amusant.



Le début d'une zone Shox est matérialisé par cette inscription sur le sol. Là, un chrono se déclenche.



Une fois la zone franchie, une médaille est attribuée. Et on a droit aux feux d'artifice.



Trois médailles d'or à la suite, on assiste à une belle vague.

Pas dur de mettre sa caisse en vrac. Les tonneaux sont fréquents.

# SHOX

Ce jeu de caisses signé Electronic Arts ne se prend pas trop au sérieux. Au menu: courses déjantées, gros jumps, et bonnes gamelles. Un titre carrément orienté arcade, basé sur le fun et les sensations. Pourquoi pas?

### Shoxé au volant

Les modes de jeu ne sont pas légion: il n'y en a qu'un seul, appelé championnat, au cours duquel il va falloir accumuler les victoires pour grimper dans les catégories. Au volant de vraies caisses (Citroën, Peugeot, Lancia, Ford, etc.), on se livre à des courses sauvages à souhait contre cinq autres allumés de la pédale de droite. Là, outre une bonne position à l'arrivée, il faut aussi marquer des points. Pour cela, il faut d'abord toucher le moins possible les bords, mais surtout bien gérer les « zones Shox ».

On en trouve trois ou quatre sur chaque tracé qui couvre généralement plusieurs centaines de mètres. Plus on franchit une zone Shox rapidement, plus on marque de points. Simple, non? Et à la fin de chaque course, ces points se transforment en thunes, et permettent de se payer des caisses de plus en plus rapides. Bref, il faut faire preuve de talent, mais au bon moment. C'est clair?

### Spectaculaire

Hormis un ensemble graphique très correct – décors fins et variés, effets de lumière soignés, modélisation des caisses impeccable –, le jeu jouit également d'une foule d'effets spéciaux. On a droit à un ralenti à la Matrix lors des sauts (j'ai déjà vu ça quelque part ce mois-ci...), à des effets de poussière ou encore à des feux d'arti-

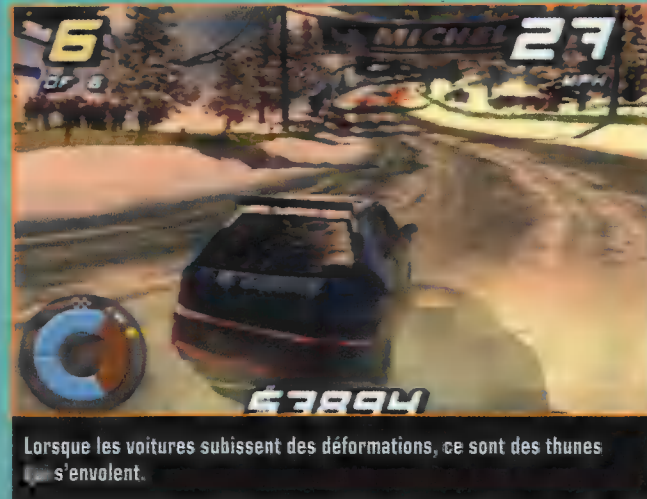
fice. Mais le plus surprenant reste l'effet d'onde de choc (pas de Shox) qui se déclenche lorsqu'on enchaîne trois temps en or de suite dans les zones du même nom. Là, on se croirait en plein état d'ébriété. Une belle onde de choc envahit alors la piste, accompagnée d'un beau bruit sourd. Très sympa. Sinon, côté sensations, le jeu est assez riche et spectaculaire. Les voitures vont vite, glissent beaucoup, et on pourrait presque se passer du frein. Elles se déforment lors des chocs, partent en tonneaux si on est trop prétentieux en courbe ou trop distrait lors des sauts... Bref, un jeu très divertissant, qui défoule bien, mais pas vraiment exaltant. Répétitif et parfois frustrant, il a cependant le mérite de proposer une alternative intéressante à toutes les simulations de rallye proposées sur PS2. ■



Chaque beau jump a droit à son ralenti du style Bullet Time.



Jolis effets de lumière et de poussière. Du bon boulot.



Lorsque les voitures subissent des déformations, ce sont des thunes s'envolent.



## Une petite onde de Shox...



Les tracés sont loin d'être réalistes... comme beaucoup d'autres aspects de ce jeu...



La vue intérieure est réussie, mais ça bouge beaucoup. Estomacs sensibles s'abstenir.



Pour dépasser, il ne faut pas hésiter à jouer des portières...



Avec Shox, c'est une leçon de contre-braquage qui vous attend...



oui, mais...

**Zano**

J'aime bien ce Shox. Il est assez divertissant, bien qu'un tantinet répétitif. Soigné et recherché graphiquement, il a le mérite d'être spectaculaire, et même étonnant à certains moments. Côté pilotage, c'est de la bonne glisse et on n'use pas trop les freins. Bref, bien bourrin et bien loin d'une simu. Faut aimer... Quoi qu'il en soit, il permet de varier les plaisirs et d'oublier les simulations à caractère prise de tête. Attention cependant, en dépit de ses qualités visuelles et de son originalité, ce Shox ne possède pas de quoi vous faire relever la nuit. Sympathique, sans plus...



oui, mais...

**Cony**

Shox est un bon jeu de caisses, bien speed, bien pêchu, peut-être même trop... Oubliez les simulations, c'est bien d'arcade pure et dure dont il s'agit ici. Vous vous en rendez compte quand vous aurez passé la moitié des stages sans toucher aux freins (j'exagère à peine...). À part ça, ce soft fourmille de bonnes idées : les ralentis, les zones Shox, les dérapages à tout-va et les effets spéciaux flashy. De nombreux modes de jeu sont prévus pour varier le plaisir, la réalisation est tout à fait correcte et de nombreux véhicules sont disponibles. « Ben alors, c'est quoi le problème ? » me direz-vous... Eh bien, une fois le fun des premières parties passé, le jeu devient vite lassant. Dommage...

**SHOX**  
les plus

- le fun
- le visuel
- les zones Shox

les moins

- le pilotage approximatif
- trop répétitif
- le manque de sensations

intérêt

84%

De bonnes idées, soutenues par une réalisation soignée. Mais globalement, le jeu ne recèle rien d'extraordinaire et se révèle vite répétitif.

- Version : OFFICIELLE
- Dialogues : ANGLAIS
- Textes : FRANÇAIS
- Développeur : EA
- Éditeur : EA
- COURSE AUTOMOBILE
- 1-2 JOUEURS
- Difficulté : MOYENNE





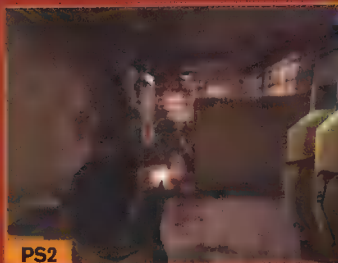
## DES ARMES DE HÉROS

Un arsenal conséquent vous attend dans les dédales de couloirs que propose *The Thing*. Récupérez les gros calibres et dégomez le plus de monstres possible pour faire le spectacle.



PS2

Le lance-flammes est très utile contre les grosses créatures dans les combats rapprochés.



PS2

Les monstres se cachent dans les moindres recoins. Rechargez votre arme souvent pour éviter les mauvaises surprises.



XBOX

Le shot-gun est puissant et idéal pour répondre aux attaques multiples des sales petites bêtes.



XBOX

Vous voilà équipé de mitraillettes efficaces et précises.

# THE THING

**P**our tous les gamers fans de science-fiction et de fantastique, la simple évocation de *The Thing* ne laisse pas indifférent. Ce film culte de John Carpenter, sorti au début des années 80, avait bouleversé les esprits par le réalisme avec lequel il abordait un sujet purement fantastique et par ses scènes incroyablement gore (pour l'époque...). Cette œuvre majeure a influencé

toute une génération de réalisateurs et d'auteurs, au même titre qu'un *Alien* ou un *Blade Runner*. Voici donc le jeu vidéo tiré du film sur PS2 et Xbox; autant dire que les blasteurs d'extraterrestres belliqueux et les passionnés de terreur attendent ce titre de pied ferme. C'est donc tremblant que nous entrons dans un univers cruel, froid et sans pitié. Le scénario du film (et donc celui du jeu!) est assez compliqué; jugez-en plutôt: un groupe de scientifiques américains en mission au pôle Nord va devoir faire face à l'intrusion dans leur base d'une entité extraterrestre hostile. Cette bête, arrivée il y a des milliers d'années du fin fond de la galaxie, hibernait dans les glaces de l'Arctique. Mais malencontreusement, des scientifiques norvégiens la réveillent, et se font tous exterminer!

La créature se dirige à présent vers le campement américain.

## Une belle saloperie

La créature possède une particularité étonnante et diabolique: elle assimile les cellules de ses victimes jusqu'à prendre leur exacte apparence. Elle peut ainsi tromper la vigilance de chacun et attaquer en traître. Lorsqu'elle doit quitter le corps de son «hôte», et n'ayant pas de réelle apparence physique, elle se présente sous la forme d'une accumulation de membres d'animaux et d'humains. Je vous rassure tout de suite, son aspect terrifiant est équivalent à son hostilité, à bon entendeur, salut! À la fin du film, les deux survivants américains attendent les secours au milieu du capharnaüm laissé par le passage du monstre. Le jeu démarre



XBOX

Certaines créatures vous sautent à la gorge. Gardez vos distances!



XBOX

Tout l'art de bien cramer la bête!





Ce pauvre garçon est coincé au milieu de feux croisés. Bye-bye!

PS2



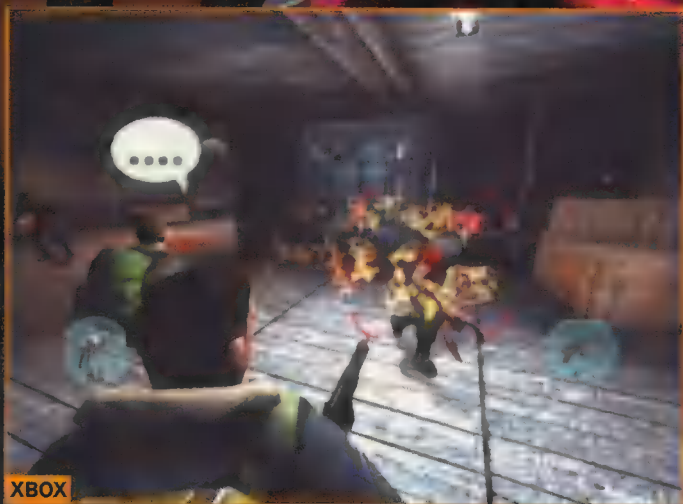
PS2

Attention où vous mettez les pieds! Utilisez les extincteurs.



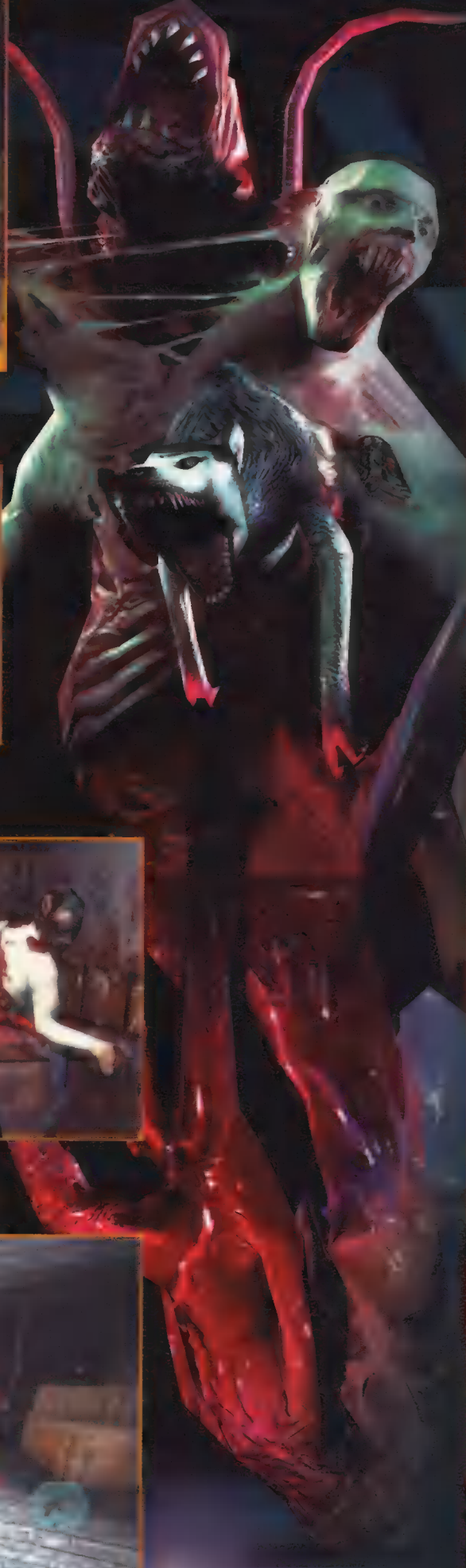
XBOX

Observez tous les détails des décors! Brrrrr...



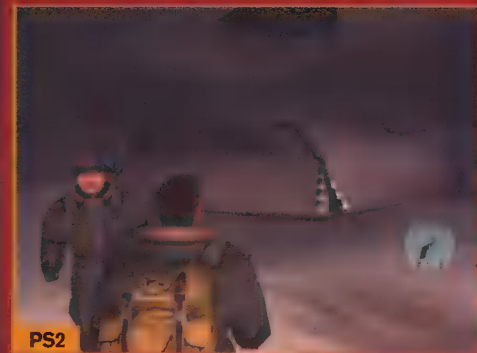
XBOX

Encore une bestiole sympathique. Attention aux pinces!



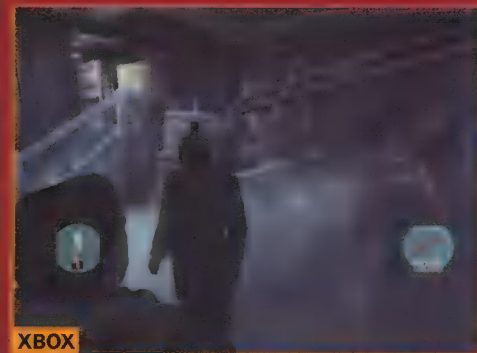
## LES LIEUX DU CAUCHEMAR

L'Arctique est l'endroit idéal pour une aventure glauque et sordide. Les décors varient au cours de la partie et le visuel est toujours novateur.



PS2

La découverte de l'ovni en construction est un moment clef du film.



XBOX

Ce cercueil de glace abritait la créature avant son réveil.



PS2

Les pièces parcourues possèdent toutes leur lot de cadavres et de détails horribles.



PS2

La base norvégienne est le repère de nombreux monstres, et il sera difficile de secourir les survivants.



### UN FESTIVAL D'ACTIONS

Chaque mission offre son lot de surprises et de trouvailles. L'atmosphère de la partie est souvent insoutenable, et vous ne manquerez pas de sursauter au moindre craquement.



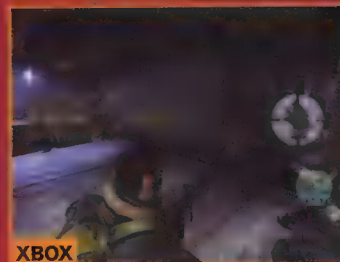
PS2

Le test sanguin va vous permettre de savoir si la bête est entrée dans les cellules de vos coéquipiers.



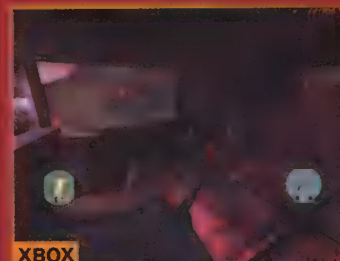
XBOX

La vue subjective donne quelques frayeurs... Je ne fais que passer, messieurs!



XBOX

L'un des vôtres s'est changé en monstre. Il faut blaster le malheureux!



XBOX

C'est l'invasion. En voilà une belle surprise! Merci la chose!

au moment où les secours arrivent dans le campement américain. Vous incarnez le chef du commando de secouristes, et d'un niveau à l'autre, vous chercherez à dénouer le mystère de la disparition des scientifiques et à découvrir la véritable nature de la créature. Des objectifs précis vous sont assignés en début ou en cours de mission. De plus, de nombreuses rencontres vont orienter petit à petit vos recherches et vos actions. Un système de contrôle précis vous permet de donner des ordres aux membres du commando qui vous accompagnent. En effet, jusqu'à quatre personnages peuvent vous suivre dans votre quête de survivants. Il va donc falloir explorer le Grand Nord et quelques bases lugubres, en évitant tout contact avec la créature et en récupérant armes, bonus de soins et informations précieuses pour avancer... et rester en vie!

### C'est qui le chef?

Outre la possibilité de contrôler un groupe de quatre personnages, vous allez devoir gérer votre propre inven-

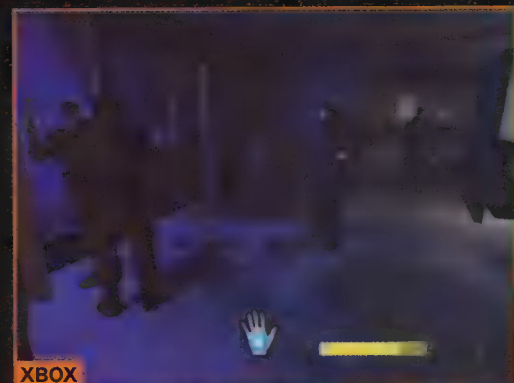
taire et celui de vos coéquipiers. Un peu de psychologie est obligatoire pour tempérer ou pour pousser vos hommes à l'exploit dans les situations critiques. Votre état de santé et celui de vos coéquipiers dépendent de votre aptitude à commander et à combattre. Armez, soignez et dirigez vos hommes à bon escient pour atteindre chaque objectif. Pour contrer les attaques, de nombreuses armes seront à votre disposition au cours de l'aventure (on peut même utiliser simultanément une arme de jet et une arme de poing pour de meilleurs résultats). Vous disposerez même de grenades incendiaires pour venir à bout des boss les plus tenaces. Des tests sanguins peuvent être effectués pour vérifier si vos coéquipiers n'ont pas été contaminés par la créature, et d'autres gadgets vous seront utiles pour progresser jusqu'à l'anéantissement définitif de l'extra-terrestre. L'ambiance et le réalisme font froid dans le dos, et les développeurs se sont vraiment efforcés de retranscrire l'atmosphère pesante et terrifiante du film.



PS2

Une bien belle explosion dans un univers sans pitié.

**Les choses de la vie...**



XBOX

Utilisez la spécialité de chaque coéquipier pour débloquent certains passages.



PS2

Le travail d'équipe est important. Ordonnez vos coéquipiers.





## QUELQUES BELLES BESTIOLES...

Le bestiaire est sympathique. La « chose » assimile toutes les formes de vie qu'elle habite. Les résultats sont parfois... heu... troublants.



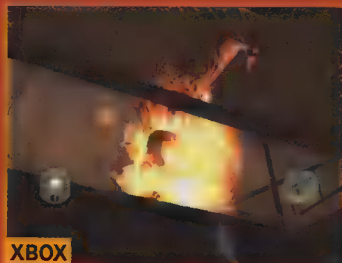
XBOX

L'une des missions du jeu vous oblige à descendre tous les passants que vous croisez.



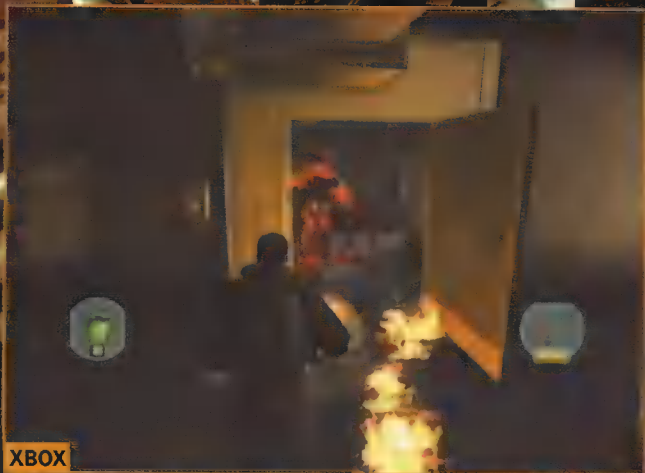
XBOX

En voilà un drôle d'animal... Un peu trop familier à mon goût!



XBOX

Les escaliers vont permettre de faire quelques rencontres. Celle-ci est de taille!



XBOX

Et un barrage de flammes pour empêcher cette bête d'entrer!



oui, mais...

Toxic

The Thing retranscrit bien l'atmosphère originale du film. Les missions sont variées et les péripéties tiendront en haleine tous les joueurs. Il n'en reste pas moins que la jouabilité est un peu problématique, que ce soit sur PS2 ou Xbox. Le visuel est de grande qualité, mais la difficulté élevée interdit de conseiller ce titre au grand public. Vous devrez prendre votre temps pour avancer dans l'aventure. The Thing procure beaucoup d'émotions fortes, certes, mais un plaisir limité du fait de sa trop grande difficulté.

# test



mouais...

Zano

N'ayant pas vu le film, à tort sûrement, je ne peux vous parler des similitudes avec le jeu. Par contre, ce dont je peux vous parler, c'est de la jouabilité... Ça commence à me taper sur le système, ces jeux où on passe son temps à se bagarrer avec le perso pour faire ce dont on a envie! Sinon, visuellement, c'est plutôt pas mal, et la variété des missions est satisfaisante. Mais bon, vous êtes prévenus: vous allez vous prendre la tête.



## les plus

- la fidélité au film
- la réalisation classique
- les missions variées

## les moins

- la jouabilité un peu limitée
- la difficulté élevée

## intérêt

Une belle version, pleine de couleurs et d'effets spéciaux réussis, mais le jeu est dur! Quelques scènes gores de premier choix vous attendent.

86%

Des graphismes moins flashy que sur Xbox, mais un visuel accrocheur. Une prise en main délicate et une adversité de taille qui demandent de la réflexion et du sang-froid.

85%

- Version: OFFICIELLE
- Dialogues: FRANÇAIS
- Textes: FRANÇAIS
- Développement: BLACK LABEL
- Éditeur: VIVENDI
- SURVIVAL-HORROR
- 1 JOUEUR
- Difficulté: TRÈS ÉLEVÉE

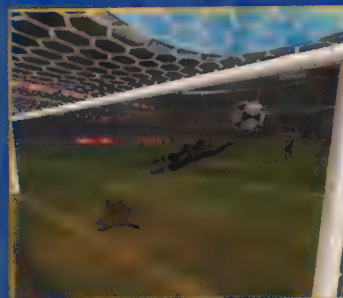


## LE FOOT PASSION

Ce volet 2003 du Monde des Bleus possède une réalisation au top niveau. Couleurs et détails offrent un visuel très soigné. Il faut jeter un œil aux ralentis pour admirer les efforts des développeurs.



Ce retourné est un modèle du genre. Tout est dans les abdos.



Une pure lucarne que les connaisseurs apprécieront.



Une accélération décisive le long de la touche. Ce joueur bat des records !



Une grosse frappe tendue qui prend la direction des buts adverses.



Zanetti vient d'être averti par l'arbitre. Les petites séquences sont bien réalisées.



Ronaldo est bien de retour... Au Real.



Un exemple de la finesse des graphismes.



**Un beau ciel  
tout bleu !**

**A**près une bien piètre performance à la dernière Coupe du monde, le Monde des Bleus 2003 nous fait rencontrer des champions d'Europe au sommet de leur forme pour des matchs dignes de leur réputation. Et c'est un vrai bonheur, de les voir en pleine action, dans l'intro du jeu. Le petit film nous régale des gestes techniques des Petit, Henry et autre Trézéguet. Un match amical permet d'accéder le plus simplement du monde à la pelouse.

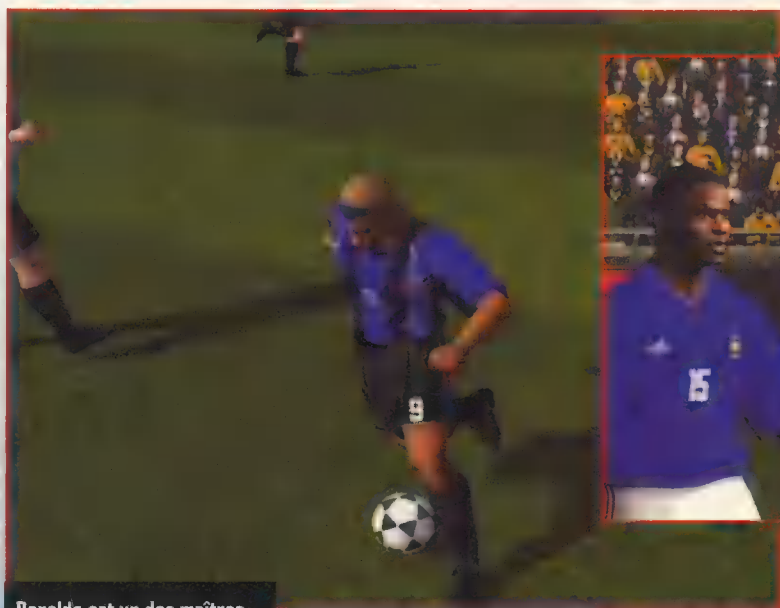
### Une saison sur la pelouse

Vous choisissez une des grandes équipes nationales (elles sont regroupées par continent). Vous déterminez le positionnement de votre formation sur le terrain et vous utilisez les joueurs les plus en forme pour optimiser vos performances. C'est à partir du tout premier écran de



# DES BLEUS 2003

**test**



Ronaldo est un des maîtres incontestés du dribble.



Henry n'est pas content. Un carton jaune dans les dents !



Le tackle est net et précis. Sans contestation possible.



sélection que vous pourrez créer de toutes pièces un joueur - ou une équipe - jusque dans ses moindres caractéristiques. Ensuite, à vous les réjouissances ! Les grandes compétitions vous attendent à partir du deuxième écran de sélection. Vous pouvez parcourir l'ensemble d'une saison, au cours de laquelle les bons résultats sont obligatoires. Une bonne connaissance des forces de votre équipe, ainsi qu'une bonne maîtrise des commandes est essentielle pour réussir.

## Les enfants de la balle

Dans les compétitions majeures, vous pourrez participer à une Coupe du monde regroupant le top du foot mondial. Tous les paramètres peu-

vent être modifiés et adaptés à vos moindres exigences. Dans le mode carrière, vous prenez en charge la destinée d'une petite formation : vous l'entraînez en accumulant les rencontres, et vous affrontez les grandes équipes pour le titre de Champion du monde. Le mode challenge vous impose quelques figures pour bien prendre en main les commandes et obtenir des bonus intéressants. Et là, l'éventail des gestes techniques réglera les connaisseurs. La panoplie du parfait petit footeux est complète ! Depuis la dernière mouture, la jouabilité a évolué sensiblement. Les possibilités de passes sont nombreu-



C'est une petite surprise, mais le Monde des Bleus 2003 est agréable et plutôt bien ficelé. Ce qui n'était pas les cas de ses prédécesseurs. Les mouvements et les actions sont satisfaisants, et la diversité des combinaisons se révèle intéressante. La prise en main est toujours rapide, et on se fait plaisir en quelques minutes. Par contre, quelques défauts persistent : des joueurs un peu lents, et une maniabilité qui laisse à désirer. Mais bon, ce volet est nettement meilleur que les précédents...



Le Monde des Bleus 2003 est un vrai jeu de foot. C'est agréable de voir que les développeurs ont tenu compte des critiques pour élaborer cette suite. Les parties sont plaisantes, et les modes de jeu variés servent bien la licence officielle. Il n'en reste pas moins que ce titre manque encore de fun, et que la maniabilité, parfois déficiente, empêche certaines actions. Mais bien qu'un peu limité (tout comme les Bleus !), ce volet 2003 augure pourtant du meilleur pour l'avenir.

ses et les mouvements ont gagné en précision. On note cependant encore quelques lenteurs lors des têtes et de certaines reprises de volée. Les options stratégiques et tactiques favorisent bien le développement d'actions stylisées et personnelles. ■



## les plus

- la réalisation très classe
- la licence
- les modes de jeu

## les moins

- un peu d'imprécision
- des animations parfois au ralenti

## intérêt

89%

De belles parties en compagnie des meilleurs joueurs du monde. Sans être très profond, ce titre assure du divertissement.

- Version : OFFICIELLE
- Dialogues : FRANCAIS
- Textes : FRANCAIS
- Développeur : STUDIO SOHO
- Éditeur : SONY
- SIMULATION DE FOOT
- 1-4 JOUEURS
- Difficulté : MOYENNE



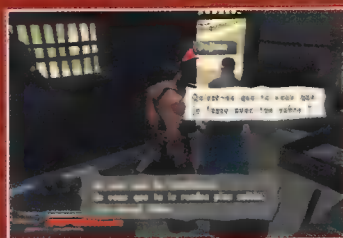
## Chacun sa route...



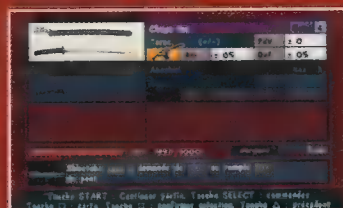
Les événements changeront en fonction de l'heure et des actions que vous aurez effectuées auparavant.

## PROFESSION : FORGERON

Grâce à l'argent que vous aurez obtenu durant l'aventure, vous pourrez modifier vos armes pour les rendre plus puissantes et résistantes. Il faut savoir que vos lames s'usent et qu'elles peuvent même se casser. Voilà pourquoi il est très important de se rendre chez le forgeron. Ce passage est indispensable si vous désirez vous en sortir plus facilement.



Vous trouverez le forgeron dans les plaines du sud-est. Il vous proposera toutes sortes de services.



Vous pouvez consulter votre inventaire pour voir les derniers changements.

**U**n concept de jeu totalement innovant ! Dans un Japon médiéval, vous incarnez un samouraï en voyage du nom de Kenji. Vous arrivez dans une région minière, sans autre but que suivre les règles et coutumes de tout bon samouraï. Dans ce lieu en proie à de sérieux conflits entre deux clans, vous n'aurez que deux jours pour accomplir votre destin. Vos choix, vos actions, les personnes que vous rencontrerez, tous ces éléments auront une influence sur le déroulement de votre vie.

## Une vie libre

La région que vous allez explorer est découpée en plusieurs parties. Dès le départ, vous êtes libre de vous rendre où vous le désirez. Après chaque grande action, le temps s'écoulera : le matin, l'après-midi, la soirée et la nuit se succéderont, et cela pendant deux jours. Vous êtes libre de choisir la voie qui vous convient le mieux : être un tueur sanguinaire, un mercenaire à la solde d'un clan, un voleur avide de richesses, ou bien jouer les bons Samaritains et aider la population exploitée par l'administration du pays. Vous pouvez même, si vous le désirez, quitter la région (ce qui mettra un terme à la partie). Bien sûr, vos choix durant ces 48 heures auront des répercussions sur la fin. Le jeu en propose six différentes, qu'il faudra obtenir toutes pour débloquer l'intégralité des bonus que comporte le jeu (costumes, visages et modes). Voici un exemple de vie qu'il est possible de mener : au début de l'aventure, on enlève une jeune femme

Les combats contre les boss sont plus difficiles. Mais ils permettent d'apprendre de nouvelles techniques plus rapidement.



Le sang coule à flot dans le jeu. Les âmes sensibles pourront le désactiver.





# SAMURAI

test

sous vos yeux. Vous pouvez choisir de la sauver, de passer votre chemin ou encore d'encourager ses agresseurs afin de vous faire recruter. Si vous optez pour le premier choix, vous devrez combattre. Une fois sauvée, elle vous invite dans son auberge, et avec les gens que vous rencontrerez, vous allez élaborer un plan pour annihiler les deux clans sévissant dans la région. À tout moment, vous pouvez décider de quitter la rébellion pour aller rejoindre l'un des clans (ou même les deux), ou carrément l'armée (ce dernier choix n'est guère conseillé pour votre réputation de samouraï). Ce jeu offre donc une totale liberté - ce qui est quelque peu perturbant de prime abord.

## Une action intense

Comme tout bon samouraï, vous vous servez d'un katana pour vous défendre. Si vous désirez vous battre, il vous suffit juste de bousculer une personne sur la route ou encore de sortir votre épée (d'autres affrontements interviendront automatiquement pour faire évoluer le scénario). Au début de l'histoire, votre panel de coups est très limité. Avec le temps, vous apprendrez à maîtriser votre arme et à porter de nouveaux coups. Mieux encore, vous pouvez prendre les épées sur les cadavres de vos ennemis. Chaque arme possède ses propres caractéristiques. Il existe quatre types de garde : haute, moyenne, basse, et de côté. Certains sabres peuvent aussi affecter les caractéristiques de votre person-

La nuit, vous devrez faire preuve de discrétion et essayer de ne pas vous faire repérer.



**Ronins en herbe, à vos katanas!**  
Vivement recommandée à tous les fans du Japon médiéval, cette aventure est captivante, et les différentes perspectives d'évolution (même si elles sont moins nombreuses que l'on pourrait le croire au premier abord) sont un vrai régal. Quel plaisir de pouvoir jouer les samouraïs sanguinaires ou de sauver la veuve et l'orphelin. La durée de vie est courte, mais grâce au scénario évolutif, il y a suffisamment de variété et d'originalité pour que vous vous plongiez dedans plus d'une fois.

nage. Par exemple, une lame peut vous faire gagner de la vie supplémentaire, mais en contrepartie, vous faire perdre de la puissance.

## Interdit de mourir

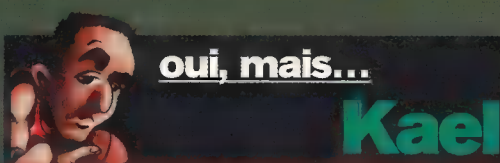
Way of the Samurai n'est malheureusement pas dépourvu de défauts. Graphiquement, le jeu est tout juste joli : l'aliasing est bien présent et le scintillement, très visible dans les décors. Les angles de vue sont, en revanche, excellents : la caméra se place toujours à un endroit idéal et offre ainsi un fabuleux spectacle. La jouabilité n'est pas au top : lorsque votre personnage se retrouve coincé entre un mur et un adversaire, les chances de survie sont minimes. Ensuite, le système de sauvegarde est vraiment minable. Il n'y en a qu'une, et on ne peut s'en servir qu'à cer-

En plus de l'épée, vous pourrez utiliser vos poings et vos pieds pour vous défendre.



Pendant les phases de discussion, vous pouvez choisir avec quelle personne vous désirez parler.

tains moments très précis du jeu. Si vous avez le malheur de mourir ou d'éteindre votre console, elle s'efface et il faut recommencer depuis le début. Mais ce dernier point n'est pas vraiment un problème car le jeu se termine très vite : les plus rapides d'entre vous en viendront à bout en à peine une heure.



**Un concept absolument génial !** Pouvoir jouer soit le méchant, soit le gentil est parfaitement jouissif. Les combats sont très dynamiques, et enchaîner de belles actions est à la portée de tous. Par contre, je trouve que le côté « multi-scénario » n'est pas suffisamment développé. Il aurait fallu une durée de vie un peu plus conséquente et des dizaines de fins supplémentaires à découvrir.

## les plus

- la très grande liberté
- le nombre de coups
- les angles de caméra

## les moins

- les sauvegardes
- les déplacements
- la durée de vie

## intérêt

84%

Une bonne surprise. La liberté d'action et les diverses fins possibles font qu'une partie ne ressemble jamais à une autre. Principe qui aurait pu être poussé.

- Version : OFFICIELLE
- Dialogues : -
- Textes : FRANÇAIS
- Développeur : ACQUIRE
- Éditeur : EIDOS
- RPG
- 1-2 JOUEURS
- Difficulté : MOYENNE





## POURSUITE INFERNALE 2 **NEED FOR**



En forêt, il y a parfois des incendies... et donc de la fumée. Visibilité réduite...

**L**a longue liste des Need For Speed s'agrandit de nouveau. Ce nouveau volet, baptisé Poursuite Infernale 2, conserve tous les ingrédients qui ont fait le succès des précédents épisodes: belles bagnoles, courses déjantées, et flics survoltés...

### Du choix...

Plusieurs modes de jeux vous sont proposés. Outre les courses classiques, on trouve un mode défi et un mode superpilote. Ce dernier propose une série d'épreuves à débloquer, pour gagner des caisses et de nouveaux tracers. On y dispute des courses uniques et des mini championnats contre trois autres voitures. À chaque fois, les flics sont de la partie et tentent de

### DES FLICS DÉCHAÎNÉS

En course, vous passez parfois devant des radars. comme les vitesses auxquelles vous roulez ne sont généralement pas celles que recommande le code de la route, les flics vous prennent en chasse. Là, tous les moyens sont bons: ils vous rentrent dedans, ils dressent des barrages, ou vous balancent des bombes depuis un hélico...



Leur technique favorite: vous serrer sur bas-côté.



Quelquefois, vous cartonnent sévèrement. La marche arrière peut vous sauver...



Les barrages sont nombreux, mais il y a toujours un petit espace pour passer.

### Des runs sauvages à souhait!

Quoi de mieux qu'un cabriolet lorsqu'il fait beau?



Généralement, les runs confrontent de belles caisses. Ici, une Aston, une Ferrari et une BMW.



**oui!**  
**Toxic**

Need For Speed apporte beaucoup de fraîcheur par ses graphismes et son dynamisme. Les modes de jeu, même s'ils ne bouleversent pas le genre, assurent des heures de bons délire en caisse. Au plan visuel, Need For Speed est très détaillé et coloré. L'animation dépote et l'accélération des bolides ne manquera pas de régaler les accros de chrono. Need For Speed est un jeu de caisses très sympa qui procure de bonnes sensations.





# SPEED

vous stopper par tous les moyens: barrages, hélicoptères, accidents, etc. Il faut donc éviter de se faire choper par les forces de l'ordre, tout en disputant la course contre ses adversaires: sensations garanties! En remportant des courses, on ajoute des voitures à son garage, et l'amateur de belles mécaniques sera comblé: Porsche, BMW, Ferrari, Jaguar, Mercedes... elles sont toutes là!

## Soigné et travaillé

Graphiquement, ce Need For Speed est plutôt réussi. Les textures sont fines et les décors variés et recherchés. Beaucoup de détails ont été soignés, comme par exemple le soleil, la poussière, la fumée... Mais le plus amusant, ce sont les ralentis en pleine course. En effet, lorsqu'on réalise un beau saut, ou que l'on force un barrage de police, la caméra se place sur le bord de la route et vous laisse admirer la scène. Très sympa! Enfin, sur le plan de la modélisation des caisses, rien à dire non plus, elles sont simplement superbes. Pad en main, c'est quelquefois la panique, mais globalement les voitures se dirigent facilement. On est certes bien loin de la simulation pure et dure, mais les réactions des caisses sont tout de même réalistes, et la sensation de vitesse est au rendez-vous. Bref, un jeu de voitures très sympa, soigné et divertissant. Grâce à ses nombreuses épreuves, il vous occupera un bon moment. Si le concept des NFS vous séduit, vous auriez tort de ne pas l'essayer. ■



La modélisation des voitures est tout simplement parfaite.

Un maximum d'éléments du décor peuvent être détruits.



Même avec une F50, il vous sera difficile de semer les flics.

Une Viper contre une Diablo... Sur une route ouverte à la circulation, ça promet...



J'aime bien ce Need for Speed. Les courses sont très animées, et tant qu'on n'a pas passé la ligne, tout peut arriver. Les flics pimentent bien les runs, et les adversaires font tout ce qu'ils peuvent pour vous doubler. Avec son visuel soigné, ses ralentis pendant les courses et son nombre d'épreuves satisfaisant, il devrait séduire pas mal de joueurs. Si vous aimez les belles caisses et vous tirer de bonnes bourres bien sauvages, essayez-le!

# test

## NEED FOR SPEED

### les plus

- le visuel soigné
- le nombre d'épreuves
- le nombre de caisses

### les moins

- le pilotage un peu approximatif
- les courses confuses

### intérêt

89%

Ce Need For Speed est fort sympathique. Beaucoup d'épreuves, un visuel propre, et des courses mouvementées. Faut aimer le concept...

- Version : OFFICIELLE
- Dialogues : FRANÇAIS
- Textes : FRANÇAIS
- Développeur : BLACK BOX
- Éditeur : ELECTRONIC ARTS
- COURSE AUTOMOBILE
- 1-2 JOUEURS
- Difficulté : PROGRESSIVE



# LEGION THE LEGEND

**L'**heroic fantasy est un univers souvent visité par les jeux vidéo. Pourtant, peu d'entre eux avaient jusqu'ici été consacrés à l'épopée du roi Arthur et des chevaliers de la Table ronde. Avec Legend of Excalibur, c'est désormais chose faite. À mi-chemin entre un Baldur's Gate Dark Alliance et un Gauntlet, Legend of Excalibur est un jeu d'action habilement saupoudré d'aventure, au léger goût de RPG. Incarnez Arthur et ses fidèles lieutenants, affrontez des hordes de barbares et autres démons et pacifiez votre royaume pour y asseoir votre pouvoir absolu.

## Il était une fois...

Au départ, vous n'êtes qu'un simple écuyer, vêtu de haillons et victime de toutes les railleries. Un soir, votre campement est attaqué par la terrible fée Morgane. Encore novice dans le maniement des armes, vous ne prenez pas part à la bataille et assistez, impuissant, à la mort de

vos parents. À cet instant, Merlin l'enchanteur apparaît et s'adresse à vous. Il vous prédit un destin hors du commun et vous confie la légendaire Excalibur, l'épée qui vous aidera à assouvir votre soif de vengeance. Au seul contact de l'épée, Arthur se retrouve recouvert d'une imposante armure en or. Il est temps de passer aux choses sérieuses ! Après avoir appris le maniement de l'épée et les principes du jeu, vous voici lancé dans l'aventure. Votre première mission sera de contrer l'avancée des troupes de la fée Morgane dans la province d'Ilchester et de protéger le château du roi. C'est là qu'Arthur rencontrera Guenièvre, l'amour de sa vie. Au cours de vos pérégrinations, vous traverserez villages, forêts, forteresses et parcourrez des steppes glacées, les entrailles brûlantes d'un volcan et bien d'autres lieux tout aussi inhospitaliers. Quatorze mondes différents sont proposés, dans lesquels vous

guez une multitude de dangers (bandits, fantômes, ogres, monstres ou sorciers). Mais rassurez-vous, vous ne serez pas seul ! Dans chaque contrée que vous visiterez, de nombreux habitants se joindront à vous pour vous épauler dans les combats. Ces persos sont gérés par l'ordinateur, mais obéissent à vos ordres. Ainsi vous pourrez les regrouper, les lancer à l'assaut, leur faire monter la garde ou battre en retraite...

## Ça ne tourne pas rond...

En plus de ces soldats, vous rencontrerez d'autres personnages plus importants, tels que les chevaliers Perceval ou Lancelot, que vous dirigerez entièrement, tout comme Arthur. Ces chevaliers sont au nombre de huit et disposent chacun de leurs propres caractéristiques et type d'arme : épée, hache, arc, marteau de guerre, magies... Ils peuvent, eux aussi, donner ou obéir à des ordres. Cela confère au jeu un

aspect stratégie qui vous permet, au choix, de lancer tout le monde à l'attaque ou de diriger des groupes bien distincts à divers endroits de la carte. Entre chaque mission, vous aurez la possibilité d'acheter des objets ou de vendre ceux que vous avez trouvés. Ces artefacts sont très importants car ils augmentent les caractéristiques de vos personnages en attaque, défense, ou les immunisent contre les effets de certains sorts. L'évolution des personnages principaux se fait, comme dans un RPG, par le biais de niveaux d'expérience. Ainsi, plus vos personnages progressent, plus ils sont résistants et maîtrisent de sorts. Legend of Excalibur est un bon mélange d'action, d'aventure et de stratégie, mais il reste néanmoins très axé sur les affrontements sanguinaires et les magies dévastatrices, ce qui lui confère un aspect relativement bourrin. À réserver aux acharnés du pad, plus qu'aux passionnés de Donjons & Dragons. ■



Tel David Vincent, votre première mission est de protéger le château contre des envahisseurs. Il en arrive de partout, alors soyez vigilants !



C'est sur ce tableau que vous pourrez vous équiper d'objets magiques. Choisissez bien, votre survie en dépend.



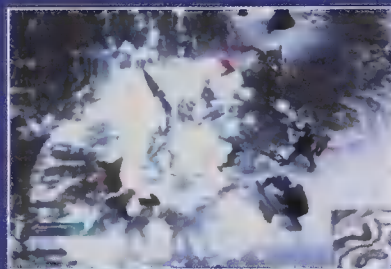
Après avoir vaincu les monstres, n'oubliez pas de ramasser l'or et les coffres. Vous en aurez besoin.

## IT'S A KIND O' MAGIC

L'utilisation de la magie est un élément capital durant les combats, qui tiennent une grande place dans le jeu. Vu qu'il n'est pas évident de se débarrasser de dizaines de monstres juste à la force de l'épée, vous aurez régulièrement recours aux sorts pour vous débarrasser de la vermine environnante.



Ces sorts, dont l'efficacité dépend de votre niveau d'expérience, sont très efficaces pour débayer le chemin.



Il existe plusieurs magies élémentaires : le feu, la glace, la foudre, la terre, la magie sacrée et la magie noire.



Chaque élément est attribué à un personnage différent, mais les effets sont bénéfiques pour tous.



# OF EXCALIBUR

Amour, gloire et épées



L'environnement subit vos sortilèges. Ici, brûlez le pont pour couper la route à l'ennemi.



Les combats sont parfois très confus.



Voici la célèbre Table ronde et ses légendaires chevaliers. C'est ici que vous choisissez votre destination.



Les éléments du décor deviennent transparents lorsque vous passez derrière... Pratique!



Il est parfois dur de s'y retrouver dans ce déluge d'effets pyrotechniques.



oui, mais...

Cony

Sous ses faux airs de RPG, Legend of Excalibur est en fait un jeu d'action avec un zeste d'aventure. L'univers légendaire des chevaliers de la Table ronde est bien retranscrit, mais les graphismes ne sont pas dignes d'une PS2. Les bruitages se résument souvent à des cris de fureur, de douleur et autres onomatopées un peu lassantes. Les musiques sont très discrètes, pour ne pas dire absentes. Reste que l'on prend quand même du plaisir à jouer, et c'est le principal.



oui!

Toxic

Mordu d'Arthur et de sa bande de boîtes de conserve armées, j'étais une proie facile (et consentante) pour Legend of Excalibur. Ce titre, assez nettement orienté action, pêche sans doute au niveau de la gestion des personnages et de la stratégie, mais les combats sont épiques, et l'atmosphère empreinte de magie et de puissance mystique. Certes, il ne s'agit pas vraiment d'un RPG pur et dur. Mais le jeu est prenant et divertissant. Sympa!

LEGION  
THE LEGEND OF  
EXCALIBUR

les plus

- la légende d'Arthur
- la possibilité de diriger les soldats

les moins

- les combats un peu confus
- l'action répétitive
- le graphisme moyen

intérêt

83%

Un bon jeu, sans plus... On aurait aimé des graphismes plus travaillés. Mais la durée de vie est correcte et la difficulté progressive parfaitement dosée.

- Version : OFFICIELLE
- Dialogues : ANGLAIS
- Textes : FRANÇAIS
- Développeur : 7 STUDIOS
- Éditeur : MIDWAY
- ACTION-AVENTURE
- 1 JOUEUR
- Difficulté : MOYENNE





# TIME SPLITTERS 2



## ARMES LOURDES

Quelle que soit l'époque traversée, de nombreuses armes sont à votre disposition. Petites, moyennes ou puissantes, elles ont toutes leur utilité.

En 1895, dans la cathédrale de Notre-Dame. Plutôt sexy, les jeunes vierges de l'époque, non ?



Chicago dans les années 30. La mitraillette Thompson et son chargeur camembert sont bien évidemment de la partie.



Planète X, 2280. Le pistolet laser est franchement minable et n'a pas un look vraiment futuriste !



Un lance-missiles fort utile quand les extraterrestres attaquent !!!



Le fusil de sniper rappelle visuellement celui utilisé dans Turok Evolution (Xbox) et dans Halo (Xbox). Il est de bonne précision.

Grand Ouest américain, 1853. Ambiance Far West garantie.



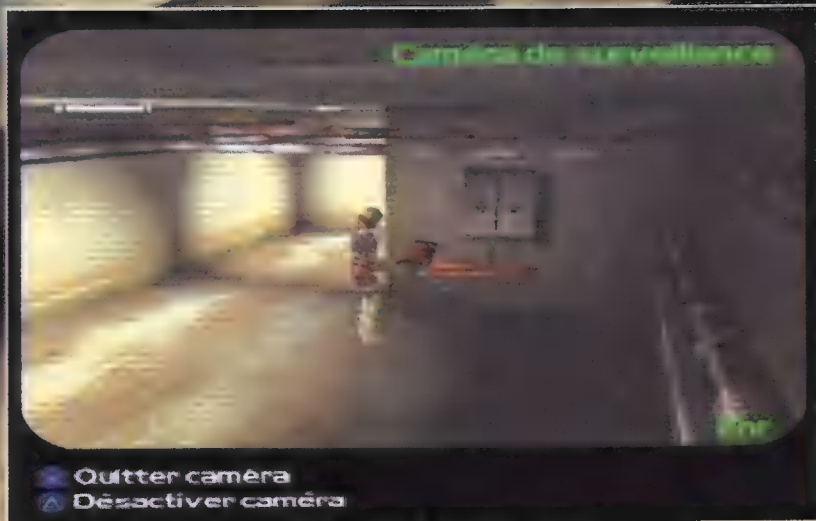
**O**n avait reproché au premier épisode de Timesplitters beaucoup de défauts : un mode solo complètement bâclé, l'impossibilité de faire sauter son personnage et une totale absence d'interactivité avec les éléments du décor. Seul le mode multijoueur tirait son épingle du jeu. Cette suite corrige-t-elle tous ces défauts ?...

Première constatation, le principe de base n'a pas changé depuis le premier épisode sorti à Noël 2000. Il s'agit toujours d'un Doom-like dans lequel le héros traverse différentes époques en franchissant des portes temporelles. Son but, le vôtre donc, consiste à récupérer l'ensemble des cristaux dispersés à travers les niveaux et à éliminer les sauvages présents à l'écran. Oblask Sibérie, Chicago États-Unis, Paris France, Neo Tokyo Japon, 1990, 1932, 1895, 2019, 2280... autant de lieux et d'époques à visiter.

### A tout casser !

Si l'interactivité avec les décors était totalement absente dans le premier épisode, elle est bien présente dans cette suite : on peut détruire à peu près tout ce qui se trouve à l'écran et, à défaut, défoncer caisses, cartons et autres objets de ce genre. On peut désormais ouvrir les portes et actionner différents interrupteurs, ce qui n'était pas le cas auparavant.





Pour vous débloquent dans le niveau de Neo Tokyo, pensez à observer les différentes caméras de surveillance.



non!

**Niiico**

TimeSplitters 2 est décevant. Il est certes plus réussi que le premier épisode (ça n'était pas difficile vu sa médiocre qualité), mais reste tout de même bien en dessous de ce qu'on attendait. Le graphisme est propre et précis, les animations souples, mais l'intelligence artificielle des adversaires est bien pauvre. Autre mauvais point : la grande linéarité du jeu. On avance en étant certain de ne jamais se perdre ou de rester bloqué devant une énigme.

## Garçon, la suite!

### Sauvé par le multijoueur?

Par contre, il n'est toujours pas possible de sauter et avouons que c'est bien dommage. D'autre part, la trop grande linéarité des niveaux se retrouve une fois de plus dans cette suite. Le chemin à suivre est souvent trop évident et ce ne sont pas quelques couloirs dérobés qui viendront égayer le scénario et/ou faire perdre

Il est possible de jouer le mode solo en coopération. La partie devient (encore) plus facile.

la tête au joueur. Tout est entendu d'avance et les surprises sont bien rares. Il y a quatre ans de cela, TimeSplitters 2 aurait fait figure de bon Doom-like, mais aujourd'hui, il n'arrive pas au niveau de productions telles que Medal of Honor ou Half-Life, cela malgré des qualités esthétiques certaines. Seul point positif, une fois de plus, le mode multijoueur. Quatre personnes peuvent s'affronter dans des niveaux spécialement dédiés à cet effet et différents modes de jeu sont proposés. Les parties sont hyper musclées et on s'amuse vraiment. Une connexion iLink est également proposée pour brancher ensemble plusieurs PlayStation 2 et jouer en réseau. Maintenant, à vous de voir si cela justifie pour autant l'achat de ce TimeSplitters 2...



oui!

**Kael**

Dans sa partie en solo, ce Time Splitter 2 ne se démarque pas du premier volet. Il est très sympa, jouable mais vite répétitif et lassant. En revanche, le mode multijoueur est un vrai bonheur. Les aires d'affrontement sont immenses et les armes, différentes à chaque fois. De plus, ce mode est jouable soit en écran splitté, soit en link (il faut posséder autant d'écrans que de consoles). Graphiquement, le jeu a bien évolué et utilise désormais correctement les capacités de la PlayStation 2.

## TIME SPLITTERS 2

### les plus

- la jouabilité
- la qualité des décors
- les modes multijoueurs

### les moins

- le mode solo tristounet
- le manque d'ambiance
- l'intelligence artificielle

### intérêt

82%

TimeSplitters 2 n'est pas plus convainquant que le premier épisode, malgré un mode multijoueur intéressant. Le mode solo reste très banal!

- Version : OFFICIELLE
- Dialogues : ANGLAIS
- Textes : FRANÇAIS
- Développeur : FREE RAD.
- Éditeur : EIDOS
- DOOM-LIKE
- 1-4 JOUEURS
- Difficulté : PEU ÉLEVÉE





# QUANTUM



Si vous aimez les dénivelés, vous serez servi !



Évitez les chocs, les vaisseaux ne sont pas indestructibles...



Le Challenge Nemesis est un duel. Battez ce pilote pour gagner son vaisseau.

## PLEIN LES YEUX

Que ce soit les explosions, les décors, les armes ou les effets d'eau, Quantum Redshift en jette. Et la bonne nouvelle est que l'animation tient la route. Rien ne vient gâcher le plaisir.



Les passages sur l'eau sont superbes. Des gouttelettes viennent alors éclabousser votre écran.



Boost enclenché et première option secrète activée... Ça frôle le délire !



Tunnels, boucles, explosions... C'est un spectacle permanent.



Ultrarapide, beau et jouable, Quantum Redshift assure un maximum ! Surfant sur le succès de Wipeout, cette simulation de vaisseaux futuristes promet des moments uniques aux possesseurs de Xbox. Bien sûr, le concept n'est pas nouveau, mais que voilà une recette parfaitement appliquée, pour un bien beau résultat ! Un régal de jeu de course, à déguster sans modération. Quantum Redshift, c'est tout bonheur !

À chaque tour, votre barre de turbo se remplit un petit peu plus.





# REDSHIFT



La petite cinématique avant chaque course permet aussi d'admirer les concurrentes.



Les replays sont soignés, dommage que les gros plans soient si rares.



**oui!**

## Zano

Franchement, ce Quantum Redshift m'a bluffé. C'est vraiment la bonne surprise du mois. Particulièrement beau et soigné, il est surtout très riche en sensations... Ça va vite, très vite, et jamais l'animation ne donne de signes de fatigue. Le pilotage est simple et assez instinctif : quelques minutes suffisent à piger les réactions des machines. Bref, je ne peux que vous conseiller ce titre. Si vous êtes adepte des courses futuristes de ce genre, vous serez sûrement comblé.



Les jumps sont fréquents et conséquents. Gare à la réception !



Inspiré du célèbre WipEout, Quantum Redshift propose de prendre place à bord de vaisseaux futuristes pour une série de courses délirantes. Au programme : grosses sensations et explosions à tout-va sous une pluie d'effets visuels. Attention, ça déménage.

### Un concept simple

Comme dans un WipEout, le but est simple : gagner par tous les moyens. Au fur et à mesure du jeu, il sera possible de débloquer cinq ligues diffé-

La vue intérieure est réussie. Mais attention ! ça bouge vraiment beaucoup.



## Le WipEout de la Xbox

rentes. Seul le niveau de difficulté et les tracés varient, mais à chaque fois, il faudra user des armes que l'on trouvera sur le tracé. Ainsi, on pourra utiliser un bouclier pour se protéger, un **ti** pour ralentir les autres concurrents, et un missile à tête chercheuse pour les stopper net. Ces bonus se trouvent un peu partout sur le parcours et réapparaissent à chaque tour. Vitaux pour s'imposer dans les deux derniers niveaux de difficulté, il faut toujours garder à l'esprit que les adversaires aussi peuvent s'en servir... À la fin de chaque course, on est récompensé par de la thune. Le montant est calculé selon votre position à l'arrivée, mais aussi en fonction du nombre de bonus ramassés. Ces gains servent à acheter de nouveaux éléments pour votre vaisseau : vous pouvez ainsi améliorer l'efficacité des armes, augmenter la puissance du **ti**bo, ou renforcer la coque.

### Il est beau, il est beau !

La première chose qui frappe lorsqu'on commence les courses, c'est la qualité de la réalisation. Textures fines, décors variés et stylés, explosions monstrueuses... Tout est là pour vous en mettre plein les yeux. Les vaisseaux laissent de belles traînées derrière eux et des gouttelettes d'eau coulent sur l'écran lorsque vous passez sur un lac ou lorsque la course se déroule par temps de pluie... Et je ne vous parle pas de la sensation de vitesse ! L'animation est parfaite, très fluide et surtout très rapide. Lorsqu'on enclenche le boost, les vitesses atteintes sont tout simplement étonnantes. Et si en plus, vous débloquez et utilisez certains bonus, vous vous croirez littéralement sous l'effet d'une drogue hallucinogène. Bref, un réel plaisir pour la pupille, et de très bonnes sensations...

### Simple mais ardu

La prise en main des engins se fait très rapidement. Vifs et précis, le pilotage de ces machines est abordable pour le plus grand nombre. Il faut juste se familiariser avec l'inertie et piger le comportement global des vaisseaux, et c'est parti pour plusieurs heures de courses folles... Cependant, au fil des courses, le niveau monte méchamment. Ça va de plus en plus vite, les virages deviennent très serrés, et les adversaires frôlent la barbarie. Ils vous shootent systématiquement et abusent presque des raccourcis. Mais bon, si vous améliorez constamment les performances de votre engin, un peu de doigté et une bonne résistance au mal de mer devraient suffire pour suivre le rythme. Au final, ce Quantum Redshift est une bonne surprise. Agréable, riche en sensations et spectaculaire, il plaira aux fans de courses futuristes. Sa durée de vie est également conséquente : il y a une foule de vaisseaux, de tracés et de bonus à débloquer. ■





Les bonus sont nombreux, mais on ne peut pas en stocker plus de trois différents.



Un conseil : avant la boucle, enclenchez le boost...



À plus de 450 mph, ça déménage grave !

## UNE BELLE BANDE DE FURIEUX

Avant chaque course, de petites cinématiques montrent les pilotes en discussion, se mettant à la pression. À la fin de chaque championnat, un duel vous opposera même à un concurrent vedette, pour gagner sa monture.



Homme ou femme, il n'y a pas vraiment de différence : on ne compte que des furieux sur la piste.



Alicia est la première à vous défier en duel. Un tour pour gagner sa machine.



Certains trouveront peut-être les vaisseaux moins stylés que ceux de Wipeout. Ils n'ont pas tort...

Le missile à tête chercheuse fait quasiment mouche à chaque fois.



## les plus

- le graphisme
- les sensations
- la durée de vie

## les moins

- certaines courses trop dures

## intérêt

93%

Wipeout a du souci à se faire. Ce Quantum Redshift est beau, rapide et ne souffre d'aucun défaut majeur. Votre Xbox vous le réclame déjà !

- Version : OFFICIELLE
- Dialogues : ANGLAIS
- Textes : FRANÇAIS
- Développeur : CURLY
- Éditeur : MICROSOFT
- COURSE FUTURISTE
- 1-4 JOUEURS
- Difficulté : PROGRESSIVE





À plusieurs, on joue soit en coopératif, soit en duel.

**Z**oocube est un nouveau style de puzzle. À l'instar de Tetris et autres produits du genre, il faut empiler sur un cube des icônes représentant des animaux. Pour la petite histoire, vous incarnez un sauveur de l'humanité qui doit délivrer les animaux prisonniers du Dr Buc Ooze. Il en existe une grande variété: pingouins, éléphants, crocodiles et bien d'autres encore. Un vrai zoo!

## Rotation

Le joueur contrôle le Zoocube au centre de l'écran. Les icônes représentant les différents animaux arrivent des quatre coins pour s'attacher au cube. Il faut donc faire tourner son engin afin de former des paires de symboles et ainsi libérer l'animal enfermé. Si jamais cinq symboles s'empilent sur un même côté, la partie est perdue. Pour plus de facilité, vous pouvez jongler avec les symboles déjà placés sur un côté, mettre au premier plan une icône précise et ainsi, former la paire. Lorsque toutes les formes présentes sur le cube ont disparu, l'étape est remportée et vous passez à la suivante, beaucoup plus difficile. Durant la partie, vous

## Un cube pour la Cube

pourrez obtenir différents bonus. La plupart vous font gagner des points; certaines, plus rares, vous font gagner des bombes. Ces dernières permettent d'éviter une fin fatale en faisant exploser toutes les formes présentes sur un ou plusieurs côtés du cube: les animaux détruits sont morts, mais vous ne perdez pas.

## C'est à la mode

Plusieurs modes de jeu sont disponibles. Dans la partie « classique », il faut franchir les sept niveaux aquatiques que compte le jeu. Chaque niveau est découpé en six étapes, avec, à chaque fois, un certain

nombre d'animaux à délivrer. Le mode aveugle est plus difficile: les formes animales n'ont plus de couleurs, et on ne se sert que de sa mémoire pour s'en sortir. L'autre mode principal est le KO. Ici, des formes d'animaux sont déjà placées sur le cube et il faudra les faire disparaître. Enfin, le KO aveugle est réservé aux plus forts d'entre vous, puisqu'il cumule les difficultés des deux modes précités. Bien sûr, pour plus de convivialité, il est possible de jouer jusqu'à quatre en écran splitté. En bref, Zoocube est un titre sans réelle prétention, mais assez rigolo le temps d'une partie. ■

L'explosion est un bonus rare. À n'utiliser qu'en cas d'extrême urgence!



Lorsque cinq éléments sont empilés sur un même côté, la partie est perdue. Veillez à bien équilibrer votre cube.



## les plus

- le concept

## les moins

- la musique
- le graphisme

## intérêt

78%

Le concept est intéressant le temps d'une partie. Plus d'options, de bonus et de modes auraient rendu Zoocube plus attractif.

- Version : OFFICIELLE
- Dialogues : —
- Textes : FRANÇAIS
- Développeur : PUZZLE KING
- Éditeur : ACCLAIM
- PUZZLE
- 1-4 JOUEURS
- Difficulté : PEU ÉLEVÉE

oui, mais...

**Kael**

Zoocube n'est pas un titre indispensable sur Game Cube, loin de là. Faire une partie permet de passer le temps sans se prendre la tête. Le principe est intéressant, mais n'est pas une révolution comme le fut Tetris en son temps. Ce titre manquant cruellement de pêche, vous ne risquez pas de le sortir pour vos soirées jeux vidéo. Mais si vous n'avez plus rien à acheter sur Game Cube, que vous vous ennuyez avec vos vieux jeux, vous pouvez vous laisser tenter par Zoocube. En occasion.

Les stages bonus vous permettent de gagner un grand nombre de points très rapidement. Le but: faire disparaître toutes les icônes du cube.





## COMBATS RAPPROCHÉS

Lors de vos affrontements contre les créatures de la nuit, vous aurez souvent l'occasion de saisir un ennemi pour lui administrer, à bout portant, un coup fatal. Pendant ces séquences, l'angle de vue change et un mouvement de flou accompagne l'action. Cela contribue à dynamiser les combats et à coller vraiment à l'ambiance du film. Terrible !



À mains nues, Blade attrape son adversaire et lui enfonce une seringue de sérum dans le crâne. Aïe, ça pique !



Avec le sabre, un coup suffit pour décapiter, transpercer ou raccourcir les vampires.



Si vous êtes armé du flingue, Blade le colle à la poitrine du vampire et vide son chargeur. Efficacité garantie !



À bout portant, le shot-gun ne laissera pas grand-chose de ce pauvre vampire...

# BLADE 2

**B**lade revient casser du vampire sur PlayStation 2. Blade est un être hybride : lorsque sa mère a accouché, elle venait d'être mordue par un vampire. Le petit a donc hérité du pouvoir des créatures de la nuit, mais, comme un homme, il peut vivre à la lumière du jour. Blade a choisi son camp et utilise sa force pour protéger les humains. Mais cette fois, il aura fort à faire car une caste supérieure de vampires veut asservir l'humanité. Le jeu se présente comme un beat'em all en 3D, dans lequel Blade doit se frayer un chemin à travers des niveaux remplis de vampires. Foncez dans le tas et restez en vie !

## Vermine à canines

Avant de vous lancer dans l'aventure, Whistler, votre mentor, vous apprendra les rudiments en matière de déplacement, de combat et de tir. Là, première surprise : il faut utiliser le joystick analogique droit pour donner des coups, qui, de plus, doivent être administrés en rythme pour réussir des combos ! Si c'est un peu déconcertant, on comprend vite l'intérêt de ce système dès les premiers niveaux du jeu. Vous serez régulièrement encerclé par les ennemis, mais vous pourrez ainsi les combattre tous simultanément. Pour cela, il suffit de balancer le joystick analogique d'une direction à l'autre, en rythme, là où sont postés vos adversaires. Après deux ou trois combos, Blade exécutera un coup rotatif qui les enverra tous dans le décor.

## Comme au cinéma !

Le scénario du jeu suit de près celui du film. Vous commencerez donc dans les sous-sols de la tour Karkov et devrez parvenir jusqu'à la base secrète des montagnes d'Arcan en traversant des parkings désaffectés, des bureaux, ou encore une boîte de nuit. Soit une quinzaine de niveaux au total. Chaque stage vous oblige à atteindre un objectif principal ; d'autres sont facultatifs. Selon votre résultat, des points vous seront attribués. Ils vous permettront de débloquer des armes et des protections, dont vous pourrez vous équi-

per avant de partir en mission. Autre petite particularité du jeu, vous disposez d'une jauge à trois niveaux qui se remplit à mesure que vous combattez. Lorsque vous atteindrez le premier niveau, vous pourrez sortir votre sabre, et là, attention les dégâts... Le deuxième niveau vous permettra d'augmenter votre résistance, le troisième, votre force. Il faudra cependant bien gérer cette jauge. Car une fois que vous aurez sélectionné une des trois possibilités, elle commencera à se vider. Cela représente le temps limité dont vous disposez pour utiliser le pouvoir choisi. Désormais, toutes les armes sont entre vos mains, la puissance aussi. Aidez Blade, décimez cette vermine et sauvez notre civilisation, please ! ■

## Une dent contre les vampires !



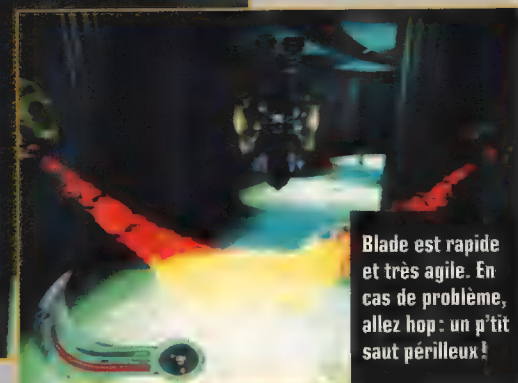
Le passage dans la boîte est un moment jubilatoire. Vous voyez tous ces vampires qui dansent ? Massacrez-les tous !



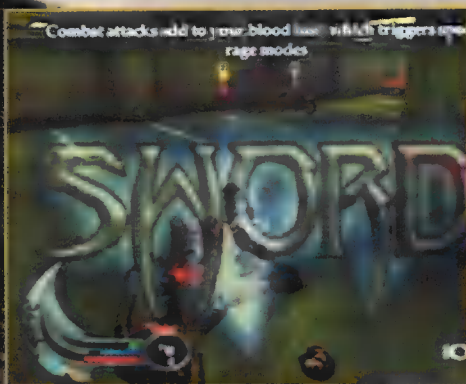


Comme vous pouvez le constater, il n'y a pas de problème : on reconnaît bien Wesley Snipes.

# test



Blade est rapide et très agile. En cas de problème, allez hop : un p'tit saut périlleux !



Maintenant que votre jauge est remplie, vous pouvez sortir votre sabre. Ça va faire mal...



Ces glyphes rapportent des points et vous indiquent le chemin à prendre. Alors ramassez-les, Wesley !



oui !

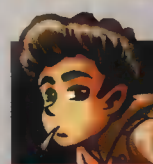
## Cony

Blade 2 est un bon beat'em all, violent, gore, défoulant, agréable à jouer et presque jubilatoire. Certaines animations du personnage de Blade laissent un peu à désirer, mais, dans l'ensemble, c'est très correct. Il peut faire des sauts périlleux, des vrilles, des esquives, des contre-attaques... C'est speed et dans la lignée directe du film. Les graphismes, la bande-son et les dialogues sont aussi parfaitement adaptés. L'aspect répétitif du jeu pourrait en rebuter certains, mais au risque de me répéter, c'est un beat'em all ! Si vous aimez les combats chorégraphiés à la Jet Li, les histoires de vampires ou tout simplement le film, Blade 2 est fait pour vous.



Gagnez des points et débloquentes des armes. Choisissez judicieusement ce que vous prenez car la place est limitée...

Pour utiliser votre boomerang tranchant, concentrez le tir et, dès que la cible apparaît, relâchez. Des têtes vont tomber !



oui, mais...

## Toxic

Doté d'une réalisation très efficace et de scènes chocs, Blade 2 en met plein la vue. Évidemment, il ne faut pas chercher de la réflexion ni de longues séquences d'introspection : Blade est un jeu bourrin réservé aux plus nerveux d'entre vous. L'action prédomine à chaque instant. À la longue, on regrettera le manque d'énigmes et de quête. Reste que le dévouement est total et la blaste, royale !

# BLADE 2

## les plus

- les combats bien speed
- les corps à corps
- l'ambiance générale

## les moins

- certaines animations du perso
- un tantinet répétitif

## intérêt

85%

Si vous aimez les beat'em all sanglants, Blade 2 est idéal. L'ambiance est fidèle au film et la durée de vie est assurée par une difficulté bien dosée.

- Version : OFFICIELLE
- Dialogues : ANGLAIS
- Textes : FRANÇAIS
- Développeur : MUCKY FOOT
- Éditeur : ACTIVISION
- BEAT THEM ALL
- 1 JOUEUR
- Difficulté : MOYENNE





Dans le garage, on peut admirer ses caisses sous tous les angles.



On assiste à de jolis effets de lumière.



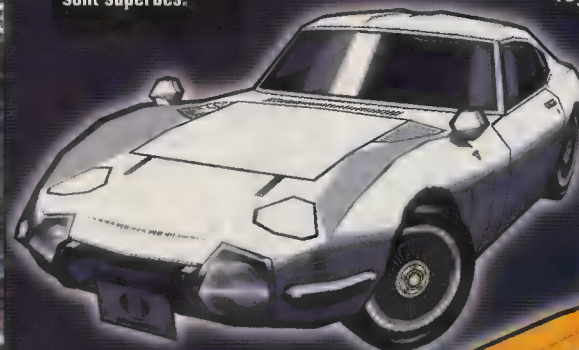
**oui!**

## Zano

En dépit de quelques défauts, cet Auto Modellista est quand même très intéressant. Hormis son visuel original, recherché – et réussi! –, ce sont les options de tuning des caisses qui méritent le détour. Mis à part Tokyo Highway Challenge, on avait rarement vu un tel choix d'accessoires; et au niveau mécanique, on se rapproche d'un Gran Turismo. Tout y est, la finesse des réglages en moins. Son plus gros défaut, c'est le pilotage approximatif et peu exaltant. Pas assez arcade, ou pas assez simulation, à vous de juger... Cela dit, globalement, on s'amuse beaucoup et le jeu est riche en sensations. Rendez-vous en mode online...



Les explosions qui jaillissent du pot sont superbes.



L'impression de vitesse est renforcée par les traînées blanchâtres à l'écran.

# AUTO

**O**n l'attendait avec une certaine impatience. Les screens que nous avons pu voir nous mettaient l'eau à la bouche... Et nous ne sommes pas déçus! Auto Modellista est une petite merveille sur de nombreux plans, notamment le graphisme. Et les adeptes du tuning virtuel vont s'en donner à cœur joie.

## Personnalise ta caisse!

Dans le mode arcade (classique et limité) on trouve un mode appelé « garage life ». Ici, les amoureux de caisses tunées vont se régaler. Tous les principaux équipementiers japonais sont présents, ainsi que les constructeurs. Sur sa voiture, on peut tout modifier! Les parties mécaniques: moteur, suspensions, freins, boîte... Les parties décoratives: capot, rétros, bas de caisse, ailerons... Et pour couronner le tout, on peut peindre chaque élément, ajouter des stickers, des logos, et personnaliser ses plaques d'immatriculation. Ensuite, viennent les réglages pour augmenter les performances et adapter sa voiture au circuit. Autant dire que l'on passe beaucoup de temps dans le garage... Le mode online mis à part, on s'aperçoit que le mode offline est relativement limité. Seulement sept tracés sont proposés dans le mode « garage life », quatorze si l'on considère les courses en « reverse ». De même, le choix de véhicule est à peine satisfaisant. Hormis les incontournables Toyota, Mitsubishi, Honda, Subaru et Nissan, il n'y a pas grand-chose. En clair, on ne court qu'après une seule chose: les éléments pour personnaliser





# MODELLISTA



oui, mais...

## Toxic



Sous la pluie, gare aux remises de gaz trop brutales.

Au fil des courses, il est possible de débloquer de jolis bolides.



Il est indéniable qu'Auto Modellista possède un style, un cachet particulier. Original dans le traitement des graphismes et complet dans la gestion des engins, le titre propose quelques courses bien rythmées et intéressantes. Il n'en reste pas moins que je reste un peu sceptique sur l'intérêt du jeu à la longue. Les développeurs n'ont pas su orienter clairement leur titre qui hésite entre l'arcade et la simulation. Beaucoup de bonnes idées bien réalisées, mais il manque un vrai fil conducteur (le comble, pour un jeu de caisses !).

sa caisse. Mais il y a de quoi faire ! Plus de cent jantes, des dizaines de stickers et de becquets, des capots... Ces derniers se gagnent en remportant des courses, et permettent de rouler pendant la partie avec une voiture à chaque fois différente.

### Un visuel réussi

Graphiquement, cet Auto Modellista est tout simplement superbe. Avec ses textures à la Jet Set Radio, on se croirait dans un album de Michel Vaillant. Bon nombre de détails ont

été soignés, comme les retours de flammes ou le vent à grande vitesse. L'ensemble est assez fin, seuls quelques légers ralentissements viennent gâcher un tantinet le plaisir. Mais globalement, le jeu est un pur régal pour les yeux, et il a le mérite de se démarquer littéralement de tous les autres titres de voiture. Côté pilotage, on n'est pas dans un Gran Turismo, ni dans un Ridge Racer... C'est plutôt bourrin, un poil réaliste, mais pas très exaltant. Les voitures manquent un peu de précision, et les

adversaires, dénués de toute IA, n'arrangent rien. Au final, cet Auto Modellista est tout de même agréable à jouer, et son visuel mérite le coup d'œil. L'adepte de caisses et

de tuning y trouvera son compte. Passons sur la bande-son, limite pourrave... On attend avec impatience de pouvoir s'essayer au mode online... ■

## PERSONNALISER SA VOITURE

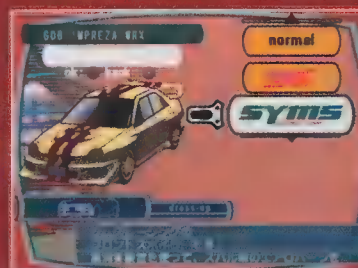
À partir d'une voiture, on peut laisser libre cours à toutes ses envies. Beaucoup d'éléments de carrosserie peuvent être changés, et toutes les folies sont possibles au niveau de la peinture. Ensuite, libre à vous de rajouter des stickers, ou d'essayer la centaine de jantes proposées...



Pour chaque partie de la voiture, trois accessoires sont proposés.



Niveau peinture, tout est possible ou presque...



Ce sont les vrais accessoires, par les vrais fabricants.



Au final, on peut relooker et personnaliser sa caisse à volonté.

## Original, soigné et inspiré...







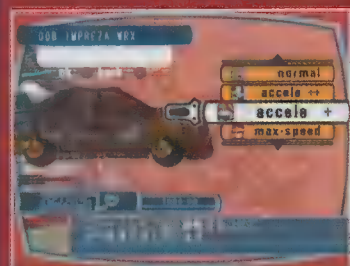
Les replays sont superbes et permettent d'admirer sa caisse.

Les chocs sont matérialisés à l'écran. Mais il est possible de retirer tous ces effets.

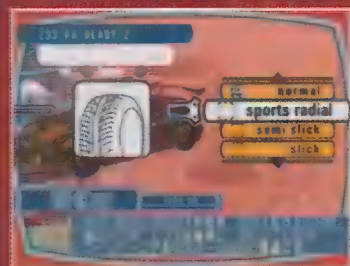


## MODIFIER SA CAISSE

À la manière d'un Gran Turismo, il est possible de faire progresser sa voiture. Ici, pas besoin de thunes, il faut juste gagner des courses pour augmenter le choix d'accessoires. Ainsi, on peut doubler, ou même tripler la puissance de son véhicule, et la scotcher à la route...



La boîte est primordiale et doit être adaptée au type de circuit.



Lors des courses sous la pluie, veillez à chauffer les bons pneus.



Bien réglées, plusieurs voitures dépassent les 800 chevaux, et flirtent avec les 300 km/h.



On peut retirer toutes les indications à l'écran. Et là, attention les mirettes!



Certains tracés sont sinueux à souhait.

Les adversaires manquent quelque peu d'IA. Résultat : c'est la baston générale!



## les plus

- le visuel original
- la personnalisation des caisses
- la sensation de vitesse

## les moins

- les ralentissements
- la durée de vie offline limitée
- le pilotage peu exaltant

## intérêt

91%

Un jeu très attirant (graphismes, options de personnalisation des caisses). Mais la jouabilité peu profonde et la faible durée de vie offline réduisent le plaisir.

- Version : IMPORT
- Dialogues : ANGLAIS
- Textes : JAP./ANGLAIS
- Développeur : CAPCOM
- Éditeur : CAPCOM
- COURSE AUTOMOBILE
- 1-2 JOUEURS | ONLINE
- Difficulté : FAIBLE



# achetez aux meilleurs prix vendez

proche de  
chez vous

jeux  
nouveau  
t  s  
occasions

PS2



NIMUSHA 2

PS2



NEED FOR  
SPEED 2

PS2



WRC 2

PS2 & G-CUBE



FIFA 3



PS2 &  
X-BOX



COLIN MC RAE 3

PS2



LEGEND OF  
LEGAIA 2

X-BOX



YAGER

X-BOX



MORROWIND

X-BOX



SILENT  
HILL 2

X-BOX



TERMINATOR

G-CUBE



TIME  
SPLITTERS  
2

G-CUBE



LA SOMME  
DE TOUTES  
LES PEURS

G-CUBE



NHL 2003

G-CUBE



MADDEN  
2003

## Vos jeux pr  f  r  s



**VIVEZ VOTRE PASSION :**

**Vous   tes un professionnel,  
rejoignez-nous et vous aurez :**

- Une assistance juridique et commerciale de tous les instants.
- La mise en place de votre   tude financi  re.
- La mise en place de votre action commerciale.
- Une formation personnalis  e avec un parrain pour vous suivre et vous conseiller.

Contactez d  s maintenant le Service  
D  veloppement au :  
**05 46 99 81 25**

SCOR

- **AVRANCHES**  
9, rue du pot d'  tain - 50300  
T  l : 02 33 58 88 01
- **BEAUVAIS**  
7, rue de la Taillerie - 60000  
T  l : 03 44 15 09 03
- **BERGERAC**  
5, rue du Dragon - 24100  
T  l : 05 53 24 26 50
- **BETHUNE**  
66, rue Saint Pry - 62400  
T  l : 03 21 52 09 15
- **CAHORS**  
6, rue de la Pr  fecture - 46000  
T  l : 05 65 53 16 98
- **COUTANCES**  
5, place de la Poissonnerie - 50200  
T  l : 02 33 45 68 95
- **ETAMPES**  
11, av. de la Lib  ration - 91150  
T  l : 01 60 80 17 47
- **FIGEAC**  
2 ter, rue Orthabadiol - 46100  
T  l : 05 65 50 29 20
- **FRANCONVILLE**  
109, rue du G. Leclerc - RN 14 - 95130  
T  l : 01 34 13 59 40
- **LA GUERCHE DE BRETAGNE**  
2, rue Saint Nicolas - 35130  
T  l : 02 99 96 08 63
- **LA ROCHELLE**  
24 bis, rue du Minage - 17000  
T  l : 05 46 50 56 96
- **LE BOUSCAT**  
330, av. de la Lib  ration - 33110  
T  l : 05 57 22 05 97
- **MARMANDE**  
8 bis, all  e Gambetta - 47200  
T  l : 05 53 20 88 13
- **MERIGNAC**  
129, av. de la Somme - 33700  
T  l : 05 57 92 23 93
- **MONTBELIARD**  
43, rue Cl  menceau - 25200  
T  l : 03 81 94 93 95
- **NIMES**  
8, rue des Fourbisseurs - 30000  
T  l : 04 66 36 99 39
- **NOYON**  
40 bis, rue Saint Eloi - 60400  
T  l : 03 44 44 37 90
- **PIERRELATTE**  
26, bd Chandeysson - 26700  
T  l : 04 75 96 86 97
- **ROCHEFORT**  
127 bis, rue Thiers - 17300  
T  l : 05 46 99 81 25
- **ROYAN**  
15, rue Jules Verne - 17200  
T  l : 05 46 38 81 00

**www.cyner-j.com**

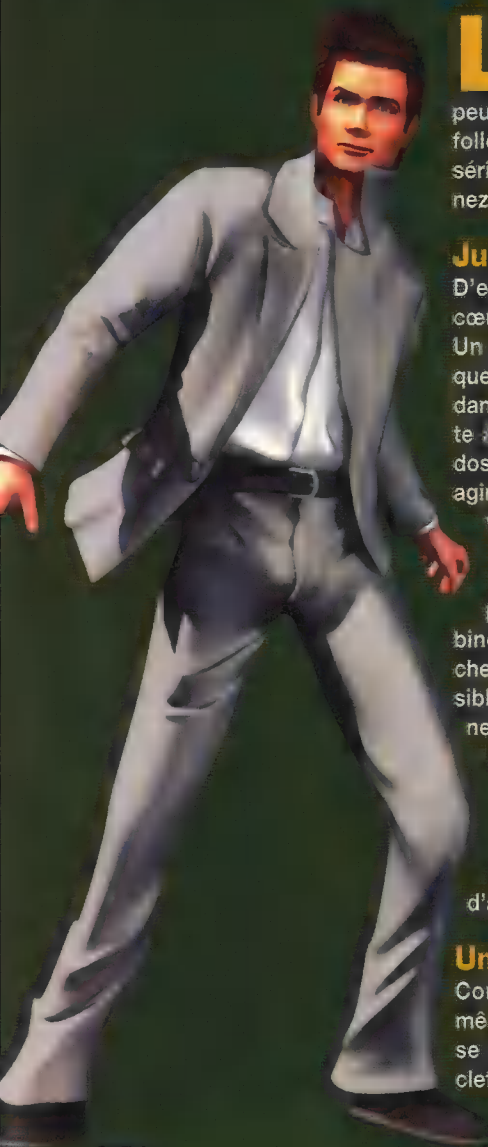


# test



Si certains décors sont jolis, le jeu est graphiquement décevant.

# LARGO WINCH



**L**argo Winch, c'est un peu le Jonathan Hart de la BD. Il est beau, très riche, n'a jamais peur, et n'hésite pas à se lancer de folles aventures. Après la BD et la série, ce héros pointe le bout de son nez sur PS2. Avis aux fans...

## Juste des clicks

D'emblée, l'histoire vous place au cœur de la vie du richissime Largo. Un petit discours pour la presse, quelques dialogues avec les invités dans le salon VIP, et boum ! Une alerte à la bombe, une agression, des dossiers volés... À partir de là, il faut agir. Un peu à la manière d'un Chevalier de Baphomet ou d'un Monkey Island, vous vous déplacez, vous parlez, vous analysez, vous prenez des objets, vous les combinez, etc. Des petites icônes affichent le type d'action qu'il est possible de réaliser, mais jamais vous ne vous retrouverez avec des sauts ou des actions techniques à effectuer. Sauf dans le cas des mini-jeux. Là, il s'agit de phases spécifiques – notamment des combats –, avec des options d'action différentes.

## Un déroulement classique

Comme dans tous les titres du même genre, l'aventure ne progresse que grâce à quelques actions clefs. Par exemple, rien ne se passera tant que vous n'aurez pas dit la bonne phrase à la bonne

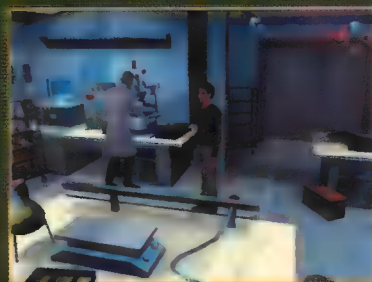
personne, ou placé le bon objet au bon endroit, ou au bon moment. Visuellement, ce Largo Winch est moyennement réussi. Rien de vraiment tape-à-l'œil. Il était sûrement possible de faire mieux que ça, notamment au niveau des persos. Leurs visages manquent cruellement d'expression, et les jolies demoiselles manquent un poil de rondeurs, même si elles possèdent des formes généreuses...

## Largué, Winch ?

Idem pour les dialogues : s'ils sont nombreux et en français, les voix et les tons employés ne sont pas très convaincants (bien que la voix du héros soit celle de la série TV). En revanche, Largo Winch est simple à jouer, et ce n'est pas la difficulté des énigmes qui vous ralentira... Bref, ce titre ne séduira vraiment que les adeptes du genre et les fans de la BD ou de la série TV.



Les mini-jeux consistent à se bastonner. Là, plusieurs choix d'attaque sont proposés.



Dans chaque lieu, il faut fouiller et récupérer tous les objets possibles.



Les dialogues sont indispensables, si on veut avancer dans le jeu.



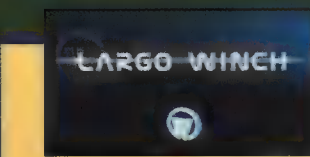
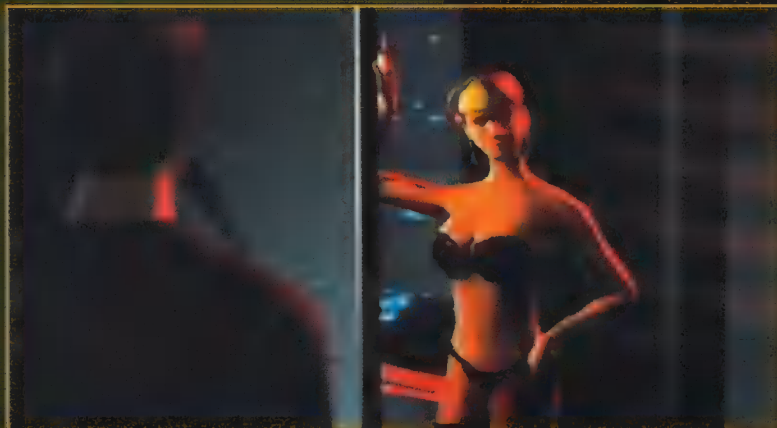
non, mais...

**Zano**

Au bout de quelques minutes de jeu, on comprend que ce Largo Winch ne nous surprendra jamais. Aucune énigme ne fait preuve d'originalité, et aucun dialogue ne mérite qu'on s'y attarde. C'est bateau, déjà vu, et plutôt ennuyeux. Bon, peut-être que le fan de la série y trouvera des détails valant le détour, mais là, je reste sur ma faim. On est loin d'un Baphomet ou d'un Monkey Island. À réserver aux accros...

**Après la BD et la série... le jeu !**

Quelquefois, la vie d'un milliardaire aventurier a ses bons côtés...



## les plus

- le scénario
- la fidélité à la série

## les moins

- le visuel moyen
- les énigmes « bateau »
- répétitif

## intérêt

80%

Ce Largo Winch possède quelques qualités, mais globalement, rien de bien excitant. On y trouve rapidement le temps long.

- Version : OFFICIELLE
- Dialogues : FRANÇAIS
- Textes : FRANÇAIS
- Développeur : UBI SOFT
- Éditeur : UBI SOFT
- AVENTURE
- 1 JOUEUR
- Difficulté : MOYENNE





# EGGO MANIA



Saisissez-vous des pièces, faites-les pivoter, encastrez-les, le tour est joué !



oui, mais...

**Cony**

Bon... C'est vrai qu'il est sympa, ce petit jeu. Mais il faut être un accro du genre pour vraiment s'y mettre. Les graphismes sont jolis, les musiques rigolotes et les modes de jeux nombreux, sans oublier le multijoueur qui relance vivement l'intérêt et la durée de vie. Mais un jeu de cet acabit a-t-il une place sur Xbox ? Débourserez-vous près de 60 euros pour un soft qui aurait été tout aussi bien réalisé sur PSone ? La question reste posée, à vous d'y répondre...

Il est des jeux qui atterrissent à la rédaction sans crier gare. Ce n'est, en général, pas un bon signe, mais il arrive qu'un titre crée la surprise. Sans en arriver là, Eggo Mania s'avère sympathique et surtout très fun. Le principe est similaire à celui d'un Tetris, à ceci près qu'ici, les pièces ne tombent pas simplement en attendant d'être placées. Vous dirigez un petit personnage en forme d'œuf (d'où le nom...), et devez attraper les différentes pièces pour les emboîter les unes aux autres. Simultanément, vous devez gravir cette construction et ainsi atteindre le haut de l'écran où vous attend un complice, qui vous guidera vers le prochain stage. Pour corser le jeu, chaque niveau est progressivement englouti, ce qui vous contraint à une ascension rapide, sinon : blup, blup, blup...

## Brouillez les œufs

Tout irait pour le mieux dans le meilleur des mondes si, dans l'autre moitié de l'écran (splitté à la verticale), un autre petit énervé dans votre genre, ayant le même objectif, n'avait de cesse de vous balancer bombes, éclairs et autres projectiles à la face. Vous l'avez compris, il faudra être plus rapide et surtout plus méchant. En plus de ces réjouissances, il faudra composer avec les dangers que recèle chaque niveau : dans le palais japonais, le souffle du dragon ; dans le monde perdu, les chutes de météorites... Chaque partie se divise en



Certains objets boostent vos compétences. Ici, le super-saut.

huit épreuves qu'il vous faut terminer pour débloquent le niveau de difficulté supérieur. Au début du jeu, vous ne disposerez que de huit persos différents, mais d'autres seront accessibles par la suite.

## Modes à gogo !

Le jeu propose également une multitude de modes qui assurent une certaine durée de vie au soft. Dans le mode bombardement, vous commencez en haut de votre édifice et devez blaster celui de votre adversaire le plus rapidement possible : le premier dans l'eau a perdu ! Vous trouverez également les modes survie et tournoi, jouables à plusieurs, un mode solo, et un mode personnalisé où vous établirez vos

propres règles... Sans égaler un Tetris ou un Puzzle Bobble, Eggo Mania est une bonne alternative pour tous les joueurs qui apprécient ce genre, un peu délaissé sur les consoles nouvelle génération. ■



## les plus

- l'ambiance fun
- les nombreux modes de jeu

## les moins

- trop répétitif
- désuet, pour de la Xbox

## intérêt

79%

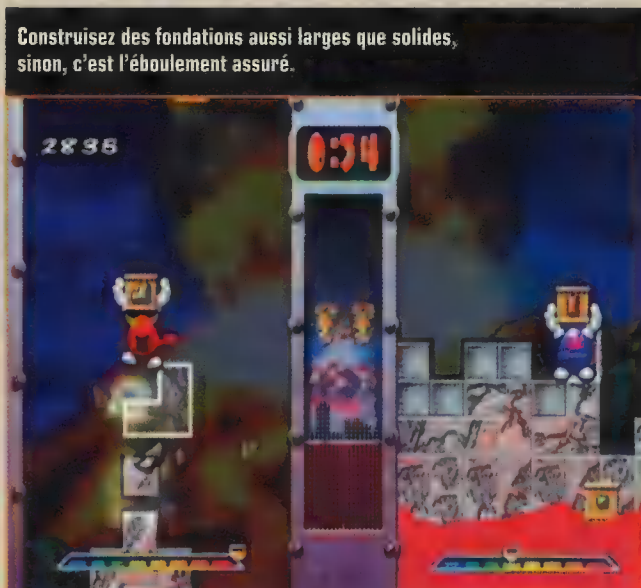
Eggo Mania est plutôt bien réalisé dans son genre, mais quel est l'intérêt d'un tel jeu sur une console si puissante ?

- Version : OFFICIELLE
- Dialogues : -
- Textes : FRANÇAIS
- Développeur : HOTGEN
- Éditeur : KEMCO
- TETRIS-LIKE
- 1-2 JOUEURS
- Difficulté : VARIABLE

**Va te faire cuire un œuf !**



Ce dragon viendra souvent vous voler vos pièces. Un conseil : évitez-le !



Construisez des fondations aussi larges que solides, sinon, c'est l'éboulement assuré.





# TENNIS MASTER SERIES 2003

**E**ncore un jeu de tennis signé Microïds. Tennis Master Series 2003 se la joue sobre : pas de vrais joueurs, pas de modes variés, mais juste les vrais tournois. Au menu, un long championnat et éventuellement des parties à plusieurs, c'est tout.

## Des heures de tennis

On se choisit d'abord un joueur. Statistiques à l'appui, on s'orientera vers tel ou tel type, selon ses préférences : attaquant, relanceur, volleyeur... Ensuite, démarre un long championnat au cours duquel vous allez pouvoir disputer les principaux tournois. Objectif : gagner le plus possible, évidemment, mais surtout grimper au classement ATP. Comme les matches se déroulent au minimum en un set de six jeux (trois sets pour les finales), autant vous dire que vous en avez pour un moment. Heureusement, il est pos-

sible de simuler des matches pour avancer plus vite. À vos risques et périls... Mais bon, après une finale ou deux, on peut aisément sauter les premiers tours. Toutes les surfaces de jeu sont là : terre battue, ciment, synthétique, gazon... Et il va donc falloir ajuster son jeu. Les adversaires sont variés et ne possèdent pas tous le même style, la même tactique, ou les mêmes aptitudes. Bref, un long championnat, mais suffisamment de variété pour ne pas avoir l'impression de se taper toujours le même match.

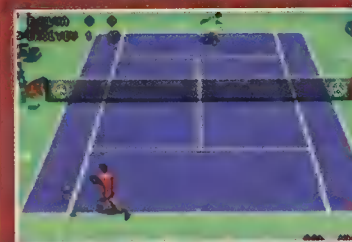
## Ça va être simple

Visuellement, ce Tennis Master Series 2003 est plutôt agréable. Un poil austère peut-être, mais si on le compare aux autres titres du même genre, il n'a pas à rougir. Les joueurs sont bien modélisés et l'ensemble de leurs gestes s'avère réaliste. Quelques détails méritent le

détour, comme par exemple les traces de pas sur la terre battue, ou les petits coups stylés, comme le plongeon ou la frappe de la balle dans le dos. Enfin, signalons la qualité des replays : les coups les plus impressionnants sont illustrés par un arrêt sur image au moment de la frappe. Pad en main, le jeu s'avère assez simple, et il ne faut pas longtemps avant de maîtriser l'ensemble des coups et trajectoires. Seul gros reproche : la mollesse de l'ensemble. Peu de frappes dégagent une impression de puissance, et les joueurs manquent d'énergie et de précision dans leurs déplacements. Mais bon, globalement, le jeu est agréable, divertissant, et l'adepte de la petite balle jaune y trouvera ce qu'il faut pour s'amuser plusieurs heures. Un poil de fun en plus aurait quand même été le bienvenu... ☺

## Y EN A PAS QUE POUR LES GROSSES !

Si la version Xbox s'avère sympathique, la version GBA n'est pas en reste. Graphismes réussis, gamme de coups complète et réaliste, bruitages convaincants... Vous auriez tort de ne pas y jeter un coup d'œil.



En simple ou en double, de un à quatre joueurs. Prévoyez des piles de rechange...

**L'entraînement, y a que ça de vrai !**



Sur terre battue, les traces de pas restent pendant deux ou trois échanges.



Comme d'habitude, une jauge permet de doser la puissance de son service.

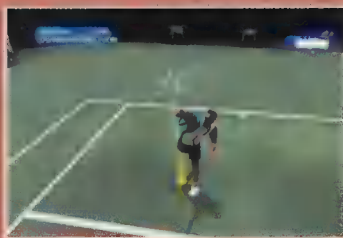


## DES REPLAYS QUI EN JETTENT

Les replays, on en a l'habitude. Là, ils ont l'avantage de ne pas être systématiques, et assez variés. Les coups les plus beaux sont sanctionnés par un arrêt sur image au moment de l'impact, accompagné d'une rotation à 360° de la caméra. Façon Matrix, quoi... C'est très à la mode en ce moment.



Les plongeon sont fréquents et souvent spectaculaires.



Les smashes sont l'occasion de mettre une bonne patate qui défile.



Pas évident le smash de revers, et encore moins dans la réalité selon Gambias, notre SR.



Un impact est visible au moment de la frappe. On peut alors évaluer la puissance du coup.



Les joueurs nous gratifient de temps à autre de coups fous. Ici, une volée dans le dos.



Tous les styles de jeu sont possibles, mais il semble que les montées au filet soient plus efficaces.



oui, mais...

## Zano

Je ne me suis pas ennuyé avec ce Tennis Master Série 2003. Agréable, plutôt simple à jouer, et assez propre graphiquement, il peut plaire à pas mal d'adeptes du genre. Cependant, à la longue, on aurait apprécié des joueurs plus pêchus et des frappes plus violentes. L'impression de lourdeur et de vitesse de la balle est mal retranscrite. Mais bon, la durée de vie est satisfaisante, et la possibilité de jouer à quatre peut se révéler amusante.



oui, mais...

## Toxic

La Xbox se dote d'un assez beau jeu de tennis. Cette simulation se démarque des autres productions par sa réalisation particulièrement propre. La jouabilité aussi a été bien étudiée. Mais quel manque de punch dans le traitement des coups ! Les coups sont uniformes et mous... Pour résumer, côté réalisation et compétitions disponibles, Tennis Master Series 2003 est complet, mais les échanges manquent vraiment trop de pêche.



## les plus

- le visuel agréable
- la compétition longue
- la gamme de coups

## les moins

- le manque de fun
- la durée des matchs
- le manque de punch

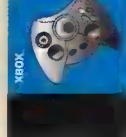
## intérêt

83%

Un jeu de tennis assez agréable et plutôt soigné. Il lui manque cependant une bonne dose d'énergie et de fun.

- Version : OFFICIELLE
- Dialogues : FRANÇAIS
- Textes : FRANÇAIS
- Développeur : MICROIDS
- Éditeur : MICROIDS
- TENNIS
- 1-4 JOUEURS
- Difficulté : PROGRESSIVE





Tout ce qui brille n'est pas d'or, mais ça peut toujours servir ! Ne ratez pas les sphères d'énergie.



# SHADOW OF MEMORIES

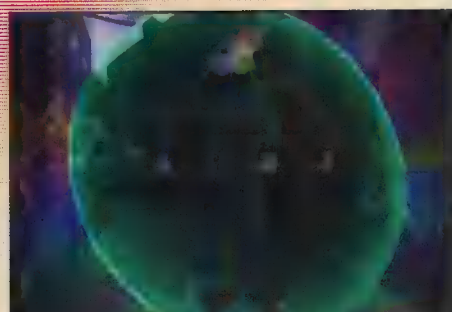


**S**orti il y a un an sur PS2, Shadow of Memories débarque sur Xbox. Il ne s'agit là que d'une simple adaptation, ne présentant aucune nouveauté par rapport à l'original. Le scénario vous place dans la peau d'Eike, un jeune homme dont l'existence ne tient qu'à un fil – bien fragile, en vérité –, ce fil qui sans cesse se rompt, car Eike se fait assassiner à tout bout de champ. Mais l'énigmatique Homunculus intervient systématiquement : il envoie Eike dans le passé, lui donnant une chance de déjouer l'atten-

tat dont il vient d'être victime. Ces voyages temporels ramèneront Eike quelques minutes ou plusieurs siècles en arrière. Là, peut-être trouvera-t-il le moyen d'enrayer le mal à sa source et d'échapper à ce destin inéluctablement tragique...

## Mille et une morts

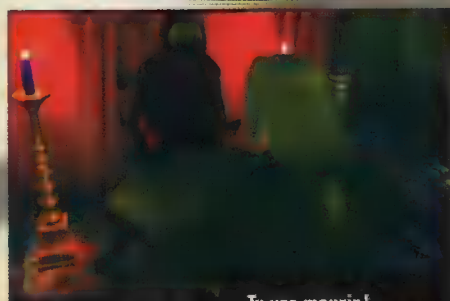
Un jour, alors qu'il flâne dans un parc, Eike est lâchement poignardé dans le dos. Il revient à lui dans un endroit étrange. Une voix lui apprend que dans l'ombre, de sinistres individus préparent sa mort. Il se voit confier un digipad, instrument qui permet de voyager dans le temps, et est renvoyé quelques minutes avant l'heure de son trépas... Au début de l'histoire, votre progression sera linéaire. Vous évoluez dans une ville en 3D dont certains accès sont protégés par des chiens de garde, et vous donnez rendez-vous à des gens dans le parc. Ainsi, quand sonnera l'heure fatidique, vous ne serez plus seul et le tueur ne passera pas à l'acte. Répit de courte durée, car Eike sera de nouveau assassiné... Il vous faudra retourner dans un passé encore plus lointain pour élucider ce nouveau mystère. Vous progresserez par le biais d'énigmes à résoudre et d'objets à récupérer. Mais attention, il vous faudra toujours être de retour à votre époque avant l'heure de votre mort. Faute de quoi, les différentes dimensions s'entrelaceront et vos molécules seront dispersées dans le vortex temporel ! N'oubliez pas non plus de ramasser toutes les sphères



Eike à passerelle : « Téléportation ! »

d'énergie disséminées dans les niveaux, car sans elles, le digipad ne fonctionnera pas. Vous l'aurez compris, ici, pas d'armement démesuré, pas de techniques de combat spéciales : votre seule arme est votre matière grise. Êtes-vous prêt à souffrir mille morts pour finalement survivre ? ■

**Retour vers le futur...**



– Tu vas mourir !  
– Ça, je le sais... Mais à quelle heure ?

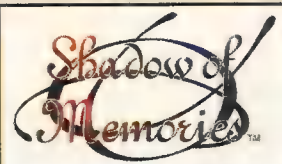


oui, mais...

**Cony**

Shadow of Memories est marqué de la griffe très particulière de Konami. Ambiance étrange, scénario tordu... on se prend au jeu. Le problème, c'est que lors de la première partie, on ne fait que survoler l'aventure ; il faut la terminer au moins deux fois pour bénéficier de la richesse du scénario. Les cinématiques très fréquentes risquent également d'en irriter plus d'un, d'autant qu'elles sont nécessaires à la compréhension du jeu et impossibles à zapper. La réalisation est correcte, mais depuis la sortie sur PS2, on aurait aimé des nouveautés... Réservé aux plus calmes et patients d'entre vous.

Cette taverne dévorée par les flammes sera votre tombeau... si vous ne faites rien.



## les plus

- la bonne ambiance sonore
- le scénario innovant

## les moins

- les quelques saccades
- le manque de rythme
- les caméras mal gérées

## intérêt

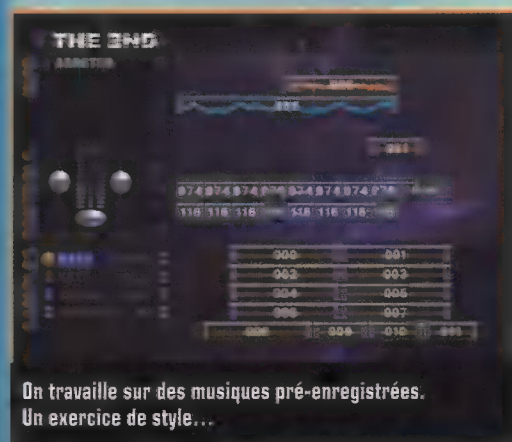
82%

Un jeu intéressant, mais qui souffre d'un manque de rythme. La durée de vie reste courte, même si on recommence l'aventure pour obtenir la meilleure fin.

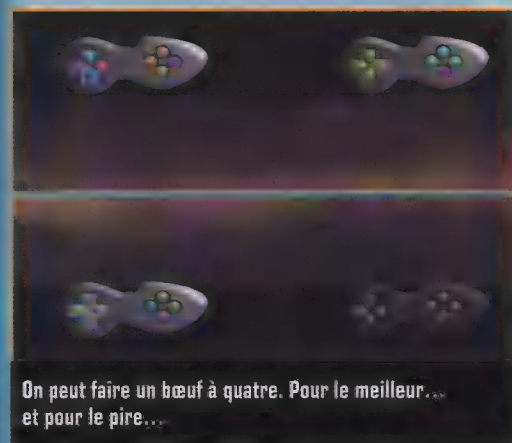
- Version : OFFICIELLE
- Dialogues : ANGLAIS
- Textes : FRANÇAIS
- Développeur : KCET
- Éditeur : KONAMI
- ACTION-AVENTURE
- 1 JOUEUR
- Difficulté : PEU ÉLEVÉE



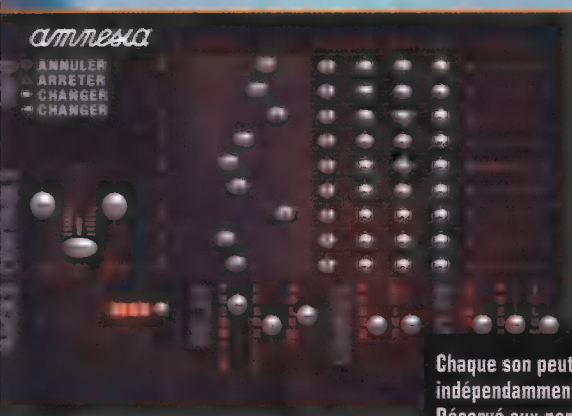
# EJAY CLUBWORLD



On travaille sur des musiques pré-enregistrées. Un exercice de style...



On peut faire un boeuf à quatre. Pour le meilleur... et pour le pire...



Chaque son peut être travaillé indépendamment. Réservé aux perfectionnistes.



Cette option offre la possibilité d'ajouter des sons à un mix en temps réel.

**E**jay est sans doute connu de certains DJ sur PC, car c'est un logiciel de musique qui le fait bien. Le voici qui débarque sur PS2, parrainé par Carl Cox. Tout un programme...

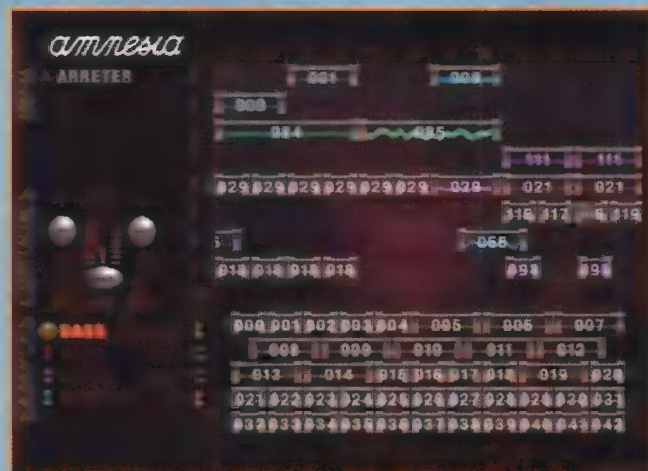
## Incomplet

Ejay propose une alternative aux autres jeux de musique sur console. Par rapport à un Music Generator, il offre la possibilité de travailler sur des musiques pré-enregistrées - de mixer en live, en fait... Un atout, mais aussi un défaut: on est limité dès le départ. Et les contraintes ne s'arrêtent pas là! Outre les styles prédéfinis, les bibliothèques de sons ne peuvent satisfaire le DJ un tantinet exigeant. Limité et pénalisé par une interface complexe et peu intuitive, il faut être sacrément motivé pour arriver à faire ce que l'on veut. Riffs de batterie incomplets, basse simpliste... honnêtement, il y a de quoi être frustré.

## Limité

Comparé aux autres titres du même genre, et même à son homonyme sur PC, cet Ejay avoue vite ses limites. Outre le mode discothèque, où l'on place ses riffs et ses sons sur des samples pré-établis, les modes « boeuf » et « live » ne procurent pas entière satisfaction. Limités, eux aussi, par une banque de sons réduite et par une interface mal pensée, il faut s'y reprendre de nombreuses fois pour arriver à faire ce que l'on veut. Certes, nos consoles

se prêtent moins à ce genre d'exercice que les PC, mais quand même... Il est vraiment difficile de créer quoi que ce soit. Des sons plus variés et plus travaillés auraient été les bienvenus, quitte à accroître la ressemblance avec un Music Generator. On n'a pas forcément envie de passer cinq heures sur sa console pour trois minutes de musique... ■



On peut simplement placer des sons sur ceux déjà enregistrés.

**Le boeuf grand public, bof...**

**bof...**

**Zano**

Si les jeux de musique m'amuse en général, je dois avouer qu'Ejay Clubworld m'a rapidement saoulé. Après m'être pris la tête avec l'interface, j'ai compris que jamais je ne ferai ce que je voudrais. Banque de sons limitée, menus compliqués, sons trop longs à travailler... Il faut vraiment être motivé pour aller au bout. Reste la possibilité de mixer en direct, ce qui est rare, voire inédit... Mais bon, c'est toujours la même chose, on tourne vite en rond...

**les plus**

- les mix en live
- les mix pré-enregistrés
- le « boeuf » à quatre

**les moins**

- les sons limités
- l'interface peu intuitive
- la difficulté

**intérêt**

Comparé à un Music Generator, cet Ejay exige plus de connaissances et plus de patience. Mais il se révèle au final limité. Une déception...

Version : OFFICIELLE  
Dialogues : ANGLAIS  
Textes : ANGLAIS  
Développeur : EJAY ENTER.  
Éditeur : FOCUS  
MUSIQUE  
1-4 JOUEURS  
Difficulté : TRÈS SPÉCIALE

78%





## LE MONDE FANTASTIQUE

L'univers de Deathrow met en scène des personnages de science-fiction dans des décors futuristes. L'inventivité des développeurs ne met pas longtemps à nous séduire.



La gestion de l'équipe est primordiale. Tous les concurrents possèdent des points forts différents.



Les décors nous plongent dans un monde froid et mécanique.



Les détails de l'aire de jeu contribuent à créer une atmosphère bien singulière.



La violence non contenue propose une vision apocalyptique du futur.

# DEATHROW

**D**eathrow est un jeu de sport futuriste qui met en scène des équipes de mercenaires surentraînées et prêtes à tout pour remporter la victoire. Après un petit passage dans le tutorial, vous êtes fin prêt à affronter les plus fines équipes dans des matches explosifs. Les parties de Deathrow se jouent à quatre contre quatre sur une aire de jeu qui possède deux panneaux-buts. Tous les coups sont permis pour récupérer l'anneau qui apparaît à l'engagement au centre du terrain. Une fois l'anneau récupéré, libre à vous de le passer à un coéquipier bien placé ou de tenter un tir direct dans le panneau-but de l'équipe adverse. Les joueurs possèdent des mouvements particuliers pour conserver l'anneau ou le conquérir : le saut et la course aident à s'orienter judicieusement

pour tenter des interceptions sur les tirs ou les passes adverses ; une série de coups de pied et de poing permettent de mettre ses adversaires directement KO et de prendre l'avantage numérique sur le terrain.

## L'appel de la victoire

Le mode conquête vous plonge dans une compétition de longue haleine où vous allez devoir rencontrer quelques pointures pour le gain de crédits qui détermineront, en fin de parcours, votre classement. Toutes les formations présentes dans ce type de compétition possèdent un style de jeu différent. Les points forts et les faiblesses de chacune sont résumés dans des statistiques consultables à tout instant. Avant chaque début de match, vous pourrez vérifier la

forme de vos joueurs et changer votre formation pour l'adapter à la stratégie de l'équipe adverse... Deux modes de jeu peuvent être sélectionnés pour définir les angles de caméra : le mode sport permet de mieux anticiper les mouvements et de construire des stratégies en caméra éloignée ; le mode hardcore offre un spectacle de choix en présentant l'action au plus près des joueurs. Deathrow propose un univers fantastique où la violence prend le pas sur le sport. Jouable jusqu'à quatre simultanément, son concept s'inspire fortement de *Rollerball*. Les séquences de combat et les règlements de compte dans l'arène rappellent inmanquablement ce film cruel qui marqua les esprits en son temps. Gladiateurs des temps modernes, à vos paddles !



Une blessure met l'un de vos joueurs au sol. C'est la loi de Deathrow.



Un système de visée du but permet de tenter sa chance de loin.



Apprenez à vous placer sur l'aire de jeu pour gagner du terrain.



Le contrat est rempli : le match est gagné.





La solidarité de l'équipe importe plus que tout.



Passer ou non, tout est possible. Observez les déplacements des joueurs.



## Toute la violence du sport

Un terrible face à face qui risque fort de tourner à la bagarre générale.



Ça cogne dur par ici !



oui, mais...

### Toxic

Deathrow se base sur un concept plutôt intéressant. Les matchs se déroulent dans un environnement futuriste où, à la manière d'un Rollerball, la violence prédomine. Les matchs s'avèrent assez captivants, mais une fois en mode sport, on prend conscience de la faible marge de manœuvre disponible dans l'élaboration de stratégies, tant l'action est rapide et parfois confuse. Le mode hardcore, lui, ne propose aucune vision d'ensemble et révèle les limites des mouvements des joueurs. Un concept original, mais un résultat confus... et décevant !



aïe !

### Zano

OK, je reconnais que ce genre de jeu n'est pas ma tasse de thé, mais sincèrement, dites-moi : à qui s'adresse ce titre ?... Ce n'est pas la première fois qu'on nous balance un « Rollerball-like », le concept n'est donc pas si novateur que ça ! Bien sûr, c'est pas mal foutu, la Xbox assure, et c'est même assez sympa entre potes en fin de soirée, après un confit d'oie pommes sautées à la sarladaise... Mais bon...

## DEATHROW

### les plus

- l'univers fantastique
- le très beau visuel

### les moins

- la jouabilité limitée
- les caméras mal agencées

### intérêt

84%

Deathrow va vite - parfois trop, sans doute. Les parties à plusieurs peuvent s'avérer divertissantes, malgré la difficulté à se situer sur le terrain.

- Version : OFFICIELLE
- Dialogues : ANGLAIS
- Textes : FRANÇAIS
- Développeur : SOUTHEND
- Éditeur : UBI SOFT
- SPORT FUTURISTE
- 1-4 JOUEURS
- Difficulté : ÉLEVÉE





# F355 CHALLENGE

**A**près une version Dreamcast assez sympathique, F355 Challenge arrive enfin sur PlayStation 2 – deux ans plus tard. Il en aura fallu du temps ! Résultat : un sacré coup de vieux... Sur le plan de la réalisation, difficile de faire le poids face aux jeux de caisses sortis récemment, comme GT3, Need for Speed, ou dans un autre genre Burnout.

## Une simple conversion

Globalement, cette version PS2 est similaire à son aînée sur Dreamcast. Seul un nouveau mode de jeu fait son apparition, une sorte de série de tests de conduite. Vous devez y gagner des courses, bien sûr, mais avec la classe : des points vous sont attribués lors des dépassements, des dérapages, ou après une belle

ligne droite dans l'aspi d'un concurrent. Pour le reste, rien de spécial à signaler. On retrouve le mode arcade et le mode championnat, ainsi que toutes les options de course (météo, réglages, niveaux d'assistance et de difficulté, etc.). Le style de pilotage n'a pas bougé non plus : on est toujours dans une espèce de simulation étrange, où se côtoient réactions plutôt réalistes et comportement à la limite du n'importe quoi. Mais bon, il faut toujours soigner ses trajectoires, doser ses accélérations, et faire preuve d'un grand sang-froid pour garder sa caisse sur la route.

## Dépasse

En dépit de ses quelques qualités et de sa licence Ferrari, ce titre n'arrive pas à masquer son ancienneté.

D'abord, ce sont les graphismes qui accusent le plus le coup. Ternes, peu colorés, peu détaillés... On se demande même si le jeu n'était pas plus joli et moins austère sur Dreamcast. Ensuite, on retrouve les mêmes défauts : une sensation de vitesse à la limite du ridicule, et aucune impression de puissance des véhicules. Enfin, le comportement des caisses n'a subi aucune modification, et les belles Ferrari F355 tiennent toujours aussi bien la route qu'une savonnette au bord d'une baignoire. Il semblerait qu'il y ait du relâchement chez Sega... En clair, il faut vraiment être un acharné ou un fan de la marque au cheval cabré pour se lancer dans ce jeu. Et si en plus vous l'avez déjà terminé sur Dreamcast, vous pouvez oublier cette version PS2.



On retrouve la vue intérieure de la version Dreamcast, réussie et jouable.



Quelques décors valent le coup d'œil. Le ciel est souvent plus beau que le reste.



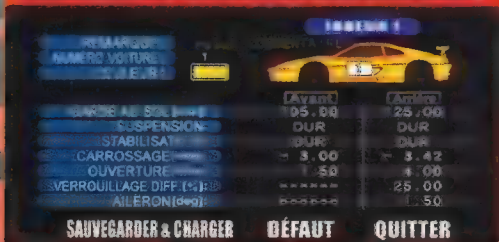
Rien à redire sur le plan de la modélisation de caisses. Les F355 sont superbes.

## Une triste conversion...





## RÉGLAGES VOITURE



Les réglages proposés sont satisfaisants, mais on ne peut toujours toucher à la boîte de vitesses.



Comme sur DC, inutile de se la jouer bourrin. Il faut attendre que la porte soit ouverte pour doubler.

## NOUVEAU MODE

Vous l'avez compris, la principale différence entre le volet Dreamcast et cette version PS2, c'est l'apparition du mode «challenge super pilote». Là, vous participez aux mêmes courses que dans le mode arcade, mais avec des objectifs supplémentaires. Outre la position à l'arrivée, le style et la technique sont pris en compte...



Un dérapage ou un dépassement rapporte des points. Mais rester dans l'aspi peut faire exploser le score...



Inversement, toucher une caisse ou sortir de la piste vous fait perdre des points.



Après chaque épreuve, vos points sont calculés. Une coupe ou débloque un circuit et une photo dans la galerie.



Il est toujours possible de retirer ou d'ajouter les différentes aides au pilotage.



Là, je suis déçu. En dépit de ses défauts, j'avais trouvé de bonnes choses dans la version Dreamcast, mais c'est le même jeu en moins bien. Pas d'améliorations, pas d'innovations, on retrouve les mêmes incohérences, et pour couronner le tout, le visuel s'avère bien moyen. Il aurait pourtant suffi d'un poil supplémentaire de sensation de vitesse et d'un peu plus d'inertie dans l'auto pour relancer l'intérêt. En place de quoi, on a une Ferrari qui se traîne et glisse dans tous les sens et des décors fadasses. Avis à ceux qui seraient tentés...



Ferrari 355 n'a pas bougé depuis son passage sur Dreamcast. Il a donc vieilli - trop, sans doute. La conduite, qui pourtant se veut réaliste, se perd dans des réactions peu crédibles et incohérentes. Le fun manque cruellement aux modes de jeu. Malgré la présence des mythiques Ferrari, rien ne vient apporter des moments inoubliables. Il reste, bien sûr, quelques courses et des décors qui paraîtront bien agréables aux insatiables de la bagnole. En tout cas, pas de nouvelle jeunesse, pour ce «vieux» titre.



## les plus

- la licence Ferrari
- les réactions réalistes (!)
- le pilotage technique

## les moins

- le visuel dépassé
- les réactions peu réalistes (!)
- le pilotage délicat

## intérêt

79%

Si ce F355 sur Dreamcast nous avait plutôt séduits, cette conversion PS2 fait peine à voir. Nettement en dessous des titres du même genre...

- Version : OFFICIELLE
- Dialogues : -
- Textes : FRANÇAIS
- Développeur : AM2/SEGA
- Éditeur : SEGA
- COURSE AUTOMOBILE
- 1-2 JOUEURS
- Difficulté : CONSÉQUENTE



# STREET HOOPS

## BOOM SHAKALAKA !!!

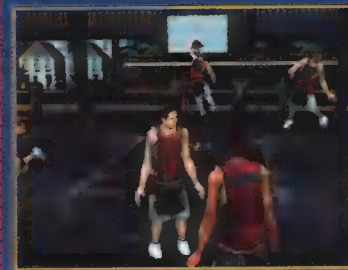
Le basket de rue possède la particularité d'offrir des moments de pure folie. Les règles font la part belle au spectacle. Les sauts sont gigantesques et les techniques de dribble affolantes.



Un petit dunk au passage. Le panier va avoir du mal à s'en remettre.



Des dribbles comme s'il en pleuvait. Un régal pour les yeux.



L'entraînement est le moment idéal pour essayer un maximum de figures dingues.



Un dunk arrière qui éblouit les spectateurs du match.

**C**haussez vos baskets profilées pour des matchs en haute altitude ! Street Hoops, un jeu de basket orienté arcade, arrive sur PlayStation 2 pour des tonnes de dunks et de passes laser. Après quelques images particulièrement impressionnantes de basketteurs de rue en pleine action, le premier écran délivre les options de

sélection : quick start, tournoi, création de personnage... Le quick start vous plonge de plein fouet dans la furie d'un match explosif. Pas besoin de réglages ou de tactique particulière : vous allez ajuster des passes et des dribbles rapides et enchaîner les points gagnants pour exploser vos adversaires. Un autre menu va vous permettre de créer un joueur de toutes pièces. Le choix de look et de caractéristiques est étendu et vous permettra de peaufiner votre joueur comme bon vous semble. Un autre menu vous donne accès à une sélection de films bonus : pour débloquer les séquences les plus folles, vous devrez réaliser des exploits ! C'est également à partir de ce pre-

mier écran que les modes de jeu à proprement parler, sont accessibles. Un tournoi mondial est réservé aux meilleurs joueurs de playground de la planète. Vous y affronterez des formations de deux à cinq joueurs dans les conditions extrêmes des matchs de rue. Tous les coups sont permis et les règles de la NBA sont oubliées...

### Face to face

Le mode « Lord of the court » vous demande de sélectionner une équipe parmi les formations fantaisistes disponibles et de réaliser un maximum d'actions folles et de gestes spectaculaires. Vous obtenez des récompenses pour tous les exploits.



oui!

**Toxic**

Street Hoops possède beaucoup d'atouts en sa faveur. Les graphismes sont soignés et l'animation propose quelques gestes techniques souples et impressionnants. Les commandes répondent bien et le comportement des joueurs sur le parquet est réaliste. Il s'agit de basket spectacle, et les mouvements des acrobates du panier ne manqueront pas de régaler les spectateurs. Sans vraiment bouleverser le genre, Street Hoops procure de fort belles sensations.

Admirez le style chaloupé de ce joueur.







Le trois-trois révèle les artistes à la balle.

accomplis sur le parquet. Une bonne maîtrise des commandes et une bonne connaissance des capacités de vos joueurs sont essentielles pour exploser les paniers dans un déluge de dunks. Deux modes de jeu spécifiques vous permettent de choisir le nombre de participants et de faire un match attaque-défense, sur un terrain entier ou un demi-terrain. Cette spécialité demande une bonne connaissance des déplacements des joueurs de votre équipe. Les espaces sont réduits, les passes doivent être précises. Grâce aux commandes directionnelles, les gestes les plus audacieux deviennent possibles. Les ralentis vous permettront de profiter des figures extraordinaires dont sont capables les mercenaires des playgrounds.

Dunkorama tonight on your face!



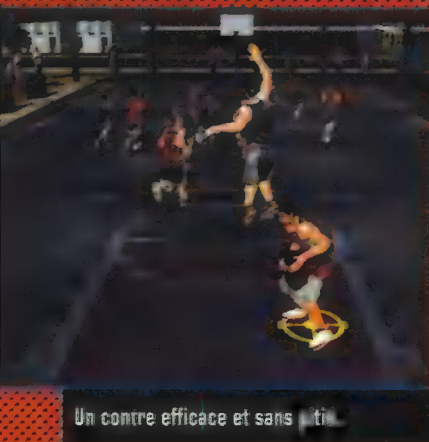
Le playground fait la part belle au spectacle.



Entre les jambes!  
Le défenseur est perdu.

## Dunks en cascade!

Les mouvements des attaquants ouvrent beaucoup de possibilités de passe.



Un contre efficace et sans pitié.



# test



OUI!

Kael

Street Hoops propose une jouabilité à la fois simple et instinctive. Sortir dunks et dribbles est à la portée de tous. Ma préférence va au mode multijoueur en coopération (et à quatre si possible). Avec un coéquipier bien entraîné et doué, il est possible de sortir des actions fabuleuses. Un titre incontournable si vous êtes fan d'acrobaties et de basket. It's show time!!!



La pilonne en tête de raquette.  
Trois points assurés!



## les plus

- la jouabilité évidente
- le fun des matchs playground

## les moins

- un peu limité en actions
- la durée de vie

## intérêt

89%

Un bon petit jeu de basket spectaculaire, limité par ses modes de jeu, mais qui offre un visuel très accrocheur.

- Version : OFFICIELLE
- Dialogues : -
- Textes : ANGLAIS
- Développeur : BLACK OPS
- Éditeur : ACTIVISION
- BASKET
- 1-4 JOUEURS
- Difficulté : MOYENNE



# NINJA ASSAULT

**D**ans Ninja Assault, vous incarnez un ninja de l'ombre qui a pour mission de sauver une princesse capturée par les sbires du maître du Mal en personne. Ce dernier compte sacrifier la belle afin de renaître physiquement. Faute de sabre ou de katana, vous êtes armé d'un pistolet en bois et vous devez franchir une série de niveaux jusqu'à atteindre le château du superméchant. Sur votre route, vous serez confronté à une horde de monstres samurais très rapides sachant maîtriser le sabre ou l'arc. Namco nous offre ici un nouveau jeu utilisant le GunCon, son accessoire fétiche. Contrairement à Time Crisis, la série phare du développeur, les boutons du flingue ne servent pas à sortir de sa cachette. Ici, tout se

déroule comme dans House of the Dead. L'action ne s'arrête jamais, et pour recharger, il suffit tout simplement de tirer en dehors de l'écran. Grande nouveauté par rapport aux titres du même genre, vous disposez d'attaques spéciales, en quantité limitée, qui permettent de sortir des guépriers en supprimant tous les ennemis présents à l'écran (un peu à la manière des shoot them up, donc).

## Un ninja à la mode

Ninja Assault est, bien entendu, jouable à deux. En coopération, vous pouvez participer à la plupart des modes que compte le jeu – et il y en a beaucoup! Tout d'abord, le mode histoire, qui se découpe en quatre sous-modes. On y trouve le jeu en arcade, où il faut parcourir

l'intégralité des niveaux (huit en tout), pour arriver jusqu'au boss final. Les autres sous-modes permettent d'en apprendre plus sur les trois personnages que vous pouvez contrôler: Guren, Aoi et Gunja. Ainsi, vous vivez l'aventure à travers leurs yeux. Les autres modes, quant à eux, se débloquent plus tard. Le « section mission » offre (à l'instar du mode training dans House of the Dead), une série de challenges à la difficulté variable (voir encadré). Enfin, le dernier mode, « training », est une sorte de time trial dans lequel il faut réaliser le meilleur score ou le meilleur temps. De plus, les stages sont alors bien différents (excepté le dernier). Ce Ninja Assault est donc d'une grande richesse et devrait vous amuser un bon moment... Mais malheureuse-

ment, pas plus! Car ce titre est tellement simple qu'une seule partie de chaque mode suffit pour le terminer.

## Réalisation PSone

Graphiquement, Ninja Assault est certainement l'un des jeux les plus laids sur PS2. On croirait de la PSone lissée! Même les décors font parfois peine à voir. La 3D est simple, et même trop basique pour une PS2 de nos jours. Le plus drôle dans ce titre sont les dialogues: les doublages en français sont d'un ridicule absolu. Il aurait sûrement fallu laisser de vrais acteurs s'en occuper ou garder les voix japonaises avec des sous-titres français. En bref, Ninja Assault est un bon shoot, mais qui perd des points à cause de sa réalisation d'un autre âge (graphismes, voix, musique). ■



Voici l'une des trois attaques spéciales. À utiliser avec parcimonie et contre les boss.



La princesse est sauvée. Votre boulot est terminé. Prêt pour le repos du guerrier?



Comme dans la plupart des shoots, vous devez recharger votre flingue en tirant en dehors de l'écran.



En shootant un ennemi qui se sauve ou qui traverse l'écran à grande vitesse, vous obtenez des points supplémentaires.



Tirez dans le cœur, c'est le seul moyen d'éliminer ce boss indésirable.



## Ninja de jardin !

### BONUS !

Voici le véritable intérêt de Ninja Assault : les bonus. En remplissant ces missions, parfois très difficiles, vous débloquentez de nouveaux modes de jeu. On en oubliera même la réalisation (qui a dit « bâclée » ?) pour se concentrer sur ces phases.



Shootez les ennemis avant qu'ils ne vous touchent. Il va falloir user du pistolet avec frénésie.



Ici, vous devrez abattre des statues de chats qui déboulent du haut de la pente. Des hommes viennent aussi égayer l'écran : faites attention !



Tuez le monstre sans toucher les jeunes filles. Une balle suffit, mais elle est difficile à placer.



Revival Trip Fantavision. Déclenchez des feux d'artifice avec votre gun.



Voici le boss final. Il vous demandera un peu de patience mais mourra volontiers.



Cachés derrière leurs boucliers, ces ennemis sont difficiles à atteindre. Tirez-leur dans les pieds.



**oui, mais...**

**Kael**

Le mode histoire passé, Ninja Assault trouve enfin une once d'intérêt. En effet, ce premier mode est bien trop facile pour qu'on s'amuse réellement. La partie mission est, quant à elle, bien plus drôle. Réussir toutes les épreuves n'est pas toujours évident du premier coup (mais au deuxième, oui !) Graphiquement, rares sont les titres aussi laids. C'est carrément indigne d'une PS2 et tout juste acceptable pour une PSone. Si vous avez aimé Time Crisis, vous trouverez ici un titre capable de nourrir votre GunCon. Mais quelques heures seulement !



**oui, mais...**

**Cony**

J'étais parti pour dire non à ce Ninja Assault, mais il faut bien reconnaître que sans Namco, nos GunCon prendraient sérieusement la poussière... Alors, même s'il n'est pas très bien réalisé et bien trop facile, il a au moins le mérite d'exister et de permettre aux joueurs de se défouler. Cela dit, Ninja Assault ressemble à un mauvais avatar de Vampire Night (sans compter que des ninjas armés de flingues, c'est plutôt anachronique, voire ridicule...) Donc, si vous possédez Vampire Night, inutile de vous pencher sur ce titre.



**les plus**

- les modes bonus

**les moins**

- les graphismes
- les doublages
- trop facile

**intérêt**

**82%**

Avec une réalisation et une difficulté plus poussées, Ninja Assault aurait pu être bien meilleur. C'est dommage !

- Version : OFFICIELLE
- Dialogues : FRANÇAIS
- Textes : FRANÇAIS
- Développeur : NAMCO
- Éditeur : SCEE
- SHOOT
- 1-2 JOUEURS
- Difficulté : PEU ÉLEVÉE



LES PLUS  
FIDÈLES SONNERIES

**NOUVEAUTÉS:** Références en ! **CATALOGUE COMPLET:**  
Nous avons bien sûr des centaines d'autres sonneries et logos, catalogue par téléphone au  
08 997 00 997, ou minitel 3617 MONMOBILE ou web [www.persomobiles.net](http://www.persomobiles.net).

## RAP / RnB

56078 1m73, 62kg	56359 Funky maxime	56487 Nuff respect
56308 5,9,1	56085 Gangsta's Paradise	56062 Perdon
56101 1 demi nu	56796 Ghost Dog	56906 Qui est l'exemple
56083 Another day in paradise	56049 Got what you need	56621 R'n'b 1 rue
56646 Ali	55565 Hot is here	56618 Real slim shady
56086 Bad boy for life	56301 I need a girl	56634 Stan
56971 Because I got high	56145 la danse le mia	56637 Survivor
56612 Belsunce breakdown	56362 Killing me softly	56053 Tournier des pages
56302 Bomba 2002	56054 Le son des bandits	56632 The next episode
56644 Clint Eastwood	56694 Men in Black	56770 U remind me
56080 Du rire aux larmes	56646 Miss californi'a	56047 What's love
56799 Family affair	56318 Mon papa à moi est un gangster	56143 Without me
56315 Foolish	56687 My name is	56695 Wild wild west
56313 Full moon	56054 No more drama	1554 50 Rap!

**POP / ROCK**

56794 Arizona dream	56559 How you remind me	56790 Stairway to heaven
56474 A thousand miles	56096 J'ai demandé la lune	56786 Still loving you
56555 By the way	56113 J'aime regarder les filles	56762 Sunday bloody sunday
56183 C'est comme ça	56097 L'aventurier	56184 Tomber la chemise
56760 Californication	56769 Le vent nous portera	56311 Va y'avoir du sport
56179 Clandestino	56178 Mala vida	56913 Yesterday
56940 Cocaïne	56182 Marcia Baila	56764 We are champions
56329 Creep	56696 Me gustas tu	56299 Wherever you go
56912 Here comes the sun	56763 New year's day	56791 Wonderwall
56556 Hero	56641 Pulp fiction	1561 40 Pop/rock!

## VARIÉTÉS

56 228	Allumer le feu	55 563	Jean-Pascal	56 939	Millesime
1589	⊕ Tout Antologigi	56 144	Jusqu'au bout	56 128	Mister renard
56 300	Au soleil	56 508	L'alizée	55 545	Mon amant ille St-jean
56 169	Belle	56 074	L'agitateur	56 213	Sans contrefaçon
56 310	Ce soir c'est vous met le feu	56 092	L'été indien	56 064	Stach stach
56 297	Cum cum mania	56 322	La la yela	56 490	Sur toi
56 214	Désenchantée	56 876	La musique	56 568	Ti amo
55 549	En apesanteur	56 240	La poupée il fait non	56 870	Toutes les femmes ta vie
56 501	Ensemble	56 316	Les choses	56 035	Tu trouveras
56 123	L'attend l'amour	56 212	Libertine	56 095	Une belle journée
56 081	Le l'aime à mourir	56 124	Love united	56 077	Un enfant il toi
56 185	Le ne veux pas travailler	56 312	Manhattan-Kaboul	1564	⊕ 70 Variétés

**DANCE / TECHN**

56143 Aerodynamic	56364 Fever	56094 Pop corn
56116 Around the world	56956 Gimme, Gimme, Gimme	56455 tu le vas
56114 Barbie Girl	56488 Holyday	56199 Stayin' alive
56120 Before you leave	56557 I say a little prayer	55546 Tourne toi
56202 Billie Jean	56093 Il mio refugio	56235 Vamos a la playa
56497 Blue	56710 La lambada	55548 When you think about me
56152 Born to be alive	56133 La la funkies	56084 Voulez-vous coucher avec moi...
55547 C'est aussi pour ça qu'on s'aime	55560 Let's all chant	56017 Y.M.C.A
56168 Children	56063 Like a prayer	56036 Whenever, wherever
56642 Daddy DJ	56127 Love don't let me go	1559 160 Dance
56298 Ding - dong	56491 On the radio	1580 15 Disco

**REGGAE / ANTILLES / BRÉSIL / LATINO**

56485	I gaou	56406	Guantanamo	56136	Redemption song
56994	Ba moin en ti bo	56135	Get up, stand up	56332	Red red wine
56495	Bailamos	56409	I like it	56451	Richie's jala jala
56333	Buffalo soldier	56134	I shot the sheriff	56725	Sidi Hbibi
56767	Could you be loved	56334	Is this love	56772	Trop peu de temps
56296	Cover up	56759	Jammin	56953	Vas-y Franky
56593	Didi	56187	Mambo n°5	1579	10 Latino
56499	Dis-moi	56175	Mangez moi	1563	20 Reggae
56399	El condor passa	56758	No woman no cry	1562	10 Raï
56137	Exodus	56066	Positive vibration	1592	10 Ska

**PUBS / DIVERS**


56713 Pub CNP	56139 Pub Nike 2002	56653 Joyeux anniversaire
56604 Pub Dim	56810 Pub Nescafé Open'up	56007 La cucaracha
56620 Pub Levi's 2001	56033 Pub Royal canin	56016 Le temps des cerises
56000 Pub Levi's 2002	56022 Pub Schweppes	56647 Pin pon (pompiers)
56703 Pub Nescafé	1557 + 20 Pubs	56648 Pin pon (ambulances)

## HYMNES NATIONAUX

56 668 Hymne Algérie	56 670 Hymne Israël-Hatikva	56 661 Hymne Royaume-un
56 664 Hymne Allemagne	56 663 Hymne Italie	56 746 Hymne Sénégal
56 067 Hymne Brésil	56 892 Lasciate mi cantare	56 744 Hymne Turquie
56 066 Hymne États-unis	56 667 Hymne Maroc	1552 🌐 15 hymnes!
56 660 Hymne France	56 720 Hymne Portugal	56 951 L'internationale

the average

## 2 EXCLUSIF : LE LOGO PERSONNEL








Espace	.	!	?	:	,	/	@
1	120	121	122	123	124	125	126
2	☺	☺	☺	☺	☺	☺	☺
127	128	129	130	131	132	133	134
0	1	2	3	4	5	6	7
110	111	112	113	114	115	116	117
A	B	C	D	E	F	G	H
2	22	222	3	33	333	4	44
I	J	K	L	M	N	O	P
444	5	55	555	6	66	666	7
R	S	T	U	V	W	X	Y
777	7777	8	88	888	9	99	999

**Exclusif!** Pour avoir un logo personnalisé avec le **texte** que vous voulez (prénom, genre...), c'est très simple : Choisissez sur cette page un logo avec une zone marquée **Zone perso**. Ensuite, appelez le 08 997 00 997 ou le 3617 MONMOBILE, choisis "*Vous connaissez la référence*". Le service vous demande la référence du logo choisi et vous propose de le personnaliser. Vous saisissez facilement votre texte grâce aux **équivalences des lettres** ci-contre, il ira s'inscrire dans la **Zone perso**. Quand vous avez fini, le service vous donne la nouvelle **référence perso** de votre logo : notez-là, vous pourrez ainsi réutiliser votre logo perso aussi souvent que vous le souhaitez ou le faire télécharger par vos amis : il sera **conservé à vie** !

### 3 LOGOS

chargé quelques secondes plus tard!

**4** **DESSINEZ**  
VOUS-MÊME  
VOTRE LOGO !

**Exclusif!** Pour avoir votre propre logo (celui de votre club, association, ou ce que vous voulez!) sur votre mobile (ou en faire profiter vos amis), c'est très simple : il vous suffit d'appeler le 08 997 00 997 ou le 3617 MONMOBILE, choix "Dessinez votre logo" et de vous laisser guider.

[illegible]

**SONNERIES** Alcatel: 310-311-511-512 Ericsson/Sony: R320s-R380-R520-R600-T20s-T20s-T29s-T39m-T6x Motorola: 192-250-280-7389i-7689-V50-V60i-M-V66i-M-V100 Nokia: 32xx-33xx-3410-3510-3510-6090-61xx-62xx-63xx-65xx-7110-7210-7650-81xx-82xx-83xx-88xx-90xx Philips: 238-268-288-Ozeo-Savvy-Xenium Sagem: 93x-94x-95x-30xx-95xx Samsung: R200-R210-R500-R600-R620 Sendo: 200 Siemens: C45-ME45-SL42-S45-SL45 Trium: Eclipse-Mystral-Odysey-110

**SONNERIES POLYPHONICS** Alcatel: 511-512

**LOGOS** Alcatel: 310-311-511-512 Nokia: 32xx-33xx-3410-3510-3510-5510-6090-61xx-62xx-63xx-65xx-7110-7210-7650-81xx-82xx-83xx-88xx-91xx-92xx Siemens: C45-ME45-SL42-S45-SL45

**LOGOS GEANTS** Alcatel: 310-311-511-512 Nokia: 33xx-3410-3510-5510 Siemens: C45-ME45-SL42-S45-SL45

**LOGOS CARRÉS** Alcatel: 511-512.



1, 2, 3, 4, 5, 6... personnalisez VRAIMENT votre mobile!

# 08 997 00 997

0901 901 999

www.persomobiles.net

3617 MONMOBILE



## JEUX VIDÉO

- |                                |                                 |                           |
|--------------------------------|---------------------------------|---------------------------|
| 56366 Ace combat               | 56068 Final Fantasy   Intro     | 56067 Metal gear   Tanker |
| 56780 Alone in the dark        | 56069 Final Fantasy   Zanarkand | 56347 Medal of honor      |
| 56674 Crash Bandicoot          | 59903 Game One                  | 56673 Pac Man             |
| 56899 Capcom vs SNK            | 56979 Golden sun                | 56678 Parasite Eve        |
| 56877 Devil May Cry            | 56726 Gran turismo              | 56674 Resident Evil       |
| 56672 Dragon Ball              | 56343 Gran turismo concept      | 56675 Silent hill         |
| 56659 Final Fantasy: Thème     | 56962 Gta III                   | 56678 Silent hill 2       |
| 56607 Final Fantasy: Victoire  | 56784 Half life                 | 56676 Sonic               |
| 56677 Final Fantasy7: Chocobos | 56961 Max Payne                 | 56676 Spiderman           |
| 56673 Final Fantasy8: Intro    | 56685 Metal gear: Poursuite     | 56679 Tomb raider         |
| 56606 Final Fantasy8: Balamb   | 56782 Metal gear: Thème         | 1555 50 jeux!             |
| 56972 Final Fantasy9: Combats  | 56937 Metal gear   Thème        | 1568 500 consoles   jeux! |

## DESSINS ANIMÉS

- |                         |                                  |                               |
|-------------------------|----------------------------------|-------------------------------|
| 56719 Albatros          | 56654 Goldorak                   | 56086 Les Schtroumpfs         |
| 56717 Capitaine Flam    | 56629 G.T.O.                     | 56943 Looney Tunes: générique |
| 56812 Candy             | 56979 Jeanne et Serge            | 56601 Maya l'abeille          |
| 56650 Chapi Chapo       | 56295 L'étrange Noël de Mr Jack  | 56714 Olive et Tom            |
| 56784 Chichiro          | 56713 L'inspecteur Gadget        | 56685 Princesse Sarah         |
| 56361 Chroniques Lodoss | 56629 La panthère rose           | 56708 South Park              |
| 56978 Cobra             | 56983 Les chevaliers du zodiaque | 56190 Totoro                  |
| 56363 Cow boy bebop     | 56735 Les cités d'or             | 56714 Ulysse 31               |
| 56789 Dragon Ball Z     | 56987 Les mondes engloutis       | 56947 Woody Woodpecker        |
| 56989 Futurama          | 56615 Les simpsons               | 1556 20 dessins animés!       |

## SÉRIES TV / ÉMISSIONS TV-RADIO

- |                           |                                      |                              |
|---------------------------|--------------------------------------|------------------------------|
| 56914 30 millions d'amis  | 56919 Fort boyard                    | 56682 Magnum                 |
| 56826 Agence tous risques | 56617 Friends                        | 56827 Ma sorcière bien aimée |
| 56319 Alias               | 56320 Friends-Smelly cat             | 56635 Mission Impossible     |
| 56704 Ally Mc Beal        | 56929 Happy days                     | 1578 Tout Morning live!      |
| 56643 Amicalement vôtre   | 56861 Hartley cœur à vif             | 56948 Muppet show            |
| 56831 Angel               | 56818 Hawaï police                   | 56818 Mystères de l'ouest    |
| 56844 Amod et Willy       | 56847 K2000                          | 1593 Tout Pop star           |
| 56820 Benny Hill          | 56337 Koh Lanta                      | 56714 San ku kai             |
| 56616 Buffy ctre vampires | 56666 L'île aux enfants              | 56997 Shaft                  |
| 56716 C'est mon choix     | 56945 L'homme qui valait 3 milliards | 1594 Tout Star Academy!      |
| 1577 Tout Cauet!          | 56944 La famille Adams               | 56841 Stargate SG-1          |
| 56852 Charmed             | 56886 La petite maison...prairie     | 56651 Starsky & Hutch        |
| 56893 Code quantum        | 56778 Les animaux monde              | 56946 Teletubbies            |
| 56852 Dallas              | 56891 Les têtes brûlées              | 56729 Un gars, une fille     |
| 56994 Droles de dames     | 1569 Tout Loft!                      | 56614 X-Files                |
| 56895 Fame                | 56730 Ma Gyver                       | 1551 120 séries!             |

## FILMS

- |                                   |                                      |                                |
|-----------------------------------|--------------------------------------|--------------------------------|
| 56890 1492, Christophe Colomb     | 56875 Harry Potter                   | 56948 Les bronzés font l'école |
| 56889 2001, odyssée dans l'espace | 56638 Il était une fois dans l'ouest | 56887 Les chariots de feu      |
| 56942 20th Century fox            | 56649 Il était une fois en Amérique  | 56751 Matrix                   |
| 56896 Ali                         | 56915 Indiana Jones                  | 1585 Tout Men in black!        |
| 56633 Amélie Poulain              | 1583 Tout James Bond!                | 56882 Midnight express         |
| 56489 Apocalypse now              | 56752 Jeux interdits                 | 56848 Mission Cléopâtre        |
| 56810 Ascenseur pour l'échafaud   | 56990 L'arnaque                      | 56253 Mon nom est personne     |
| 56751 Austin powers               | 56740 L'exorciste                    | 1586 Tout Morricone!           |
| 56259 Bienvenue à Gattaca         | 56655 La boum                        | 56818 Pretty women             |
| 56393 Blade                       | 56728 La haine                       | 56641 Pulp fiction             |
| 56755 Blues brothers              | 56840 La soupe aux choux             | 56272 Rabbi Jacob              |
| 56808 Brazil                      | 56657 Le bon, la brute...            | 56713 Rocky                    |
| 56186 Buena vista                 | 56250 Le clan des siciliens          | 56817 Scarface                 |
| 56395 Cité de la peur-Canoca      | 56716 Le bon, la brute...            | 56126 Spiderman                |
| 56904 Cœur de dragon              | 56713 Le gendarme de St-Tropez       | 1570 Tout Star Wars!           |
| 56958 Délivrance                  | 56818 Le grand blond avec...         | 56741 Taxi                     |
| 56262 Evita                       | 56717 Le parrain                     | 56853 Terminator               |
| 56810 E.T.                        | 56716 Le pont de la rivière Kwai     | 56888 The full monty           |
| 56024 Flash dance                 | 56717 Le professionnel               | 56741 Titanic                  |
| 56263 Ghostbusters                | 56811 Le règne du feu                | 56990 Top Gun                  |
| 56728 Grease                      | 56887 Les bronzés: Y'a du soleil...  | 1553 80 films!                 |

## CLASSIQUE / JAZZ

- |                                  |                      |                             |
|----------------------------------|----------------------|-----------------------------|
| 56879 5ème symphonie (Beethoven) | 56813 Round midnight | 56910 The girl from Ipanema |
| 56881 Lettre à Élise             | 56883 So what        | 1558 10 Classique           |
| 56874 Les feuilles mortes        | 56884 Summertime     | 1560 10 Jazz                |

## CHANSONS PAILLARDES / FÊTE

- |                   |                                  |                                   |
|-------------------|----------------------------------|-----------------------------------|
| 56102 Bali balo   | 56883 Il est vraiment phénoménal | 56184 La digue du cul             |
| 56702 Jingle bell | 56119 La danse des canards       | 56309 Viens boire un petit cop... |

## 5 EXCLUSIF: LE NÉGATIF



## 6 SPÉCIAL ALCATEL 511/512

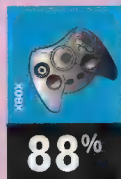
Les Alcatel 511 et 512 ont deux caractéristiques originales:  
 1. Leurs sonneries sont **polyphoniques**: vous entendez le vrai son des instruments, et les mélodies sont accompagnées d'une véritable orchestration (ex: piano / basse / batterie).  
 2. Ils peuvent afficher des logos très grands et des logos carrés (et bien sûr la totalité des logos de ces pages).





**Muchacha, muchachos. Arriba, arribos. La plage est déjà loin, les feuilles des arbres tombent et... c'est joli. La poésie de Prisunic est aussi le point fort de la plus speedée des souris de l'hémisphère nord. Un mois d'octobre chargé en doux speedies aux couleurs vives reflétant toute la beauté du monde... qu'est joli. OK, je retourne à ma console!**  
**Speedy Gonzatest**

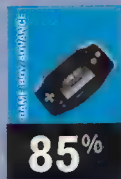
## MADDEN 2003



Comme chaque année depuis presque une décennie, E.A. nous livre sa toute nouvelle collection de simulation sportive. John Madden est un célébrité commentateur sportif américain dont la grande spécialité est le foot US. Cette simulation permet de retrouver toutes les équipes de la ligue nationale américaine. Les graphismes sont très soignés et l'animation est fluide sur les deux machines. Outre la possibilité de consulter les impressionnantes statistiques, traditionnelles à toute simulation E.A., les modes de jeu complets proposent quelques parties bien musclées. Par contre, certains temps de réaction peuvent paraître un peu mous et les matches manquent parfois de fun.

Éditeur : E.A. Sports

## PINBALL CHALLENGE DELUXE



Voilà une jolie petite simulation de flipper pour la Game Boy Advance. Utilisez les boutons L et R pour renvoyer les billes avec le plus de précision possible. Les tableaux s'enchaînent et les thématiques des décors, variées, ne cessent de surprendre. Des rampes et des pièges vont vous obliger à trouver le bon timing pour relancer les boules d'acier. Des bonus sont accessibles une fois les parties secrètes des tableaux dévoilées. Les graphismes ne sont pas très fins, mais quelques détails visuels ne manqueront pas d'attirer l'attention. Les réactions des flips sont bonnes, même si elles manquent un poil de vivacité. Un bon flipper qui ne transcende toutefois pas le genre.

Éditeur : Ubi Soft



## NHL 2003

NHL fait peau neuve. Les graphismes sont plus fins que jamais et les animations sont bien dynamiques. L'environnement des matches a été particulièrement travaillé et une ambiance de folie règne pendant les rencontres. Toutes les grosses cylindrées du hockey sont présentes pour des parties très percutantes. Les chocs sont violents et les bastons fréquentes. La jouabilité est assez intuitive, mais un léger retard dans la touche empêche de profiter pleinement des rencontres proposées. Un bon jeu, bien réalisé, mais qui manque de précision.

Éditeur : E.A. Sports



## TRANSWORLD SURF

Transworld Surf est un titre qui offre la possibilité de pratiquer quelques belles vagues sur des planches de haute précision. La difficulté est progressive : la maîtrise des différents styles de surf demande de la patience et de la concentration. Un éventail de figures spectaculaires et particulièrement techniques vous attend sur les plus belles plages du monde. Les surfeurs possèdent des

aptitudes particulières et quelques compétitions vous attendent pour vous mesurer aux champions de la spécialité. Malheureusement, la jouabilité est plus qu'approximative et il est rare de réussir à enchaîner les figures dans de bonnes conditions.

Éditeur : Infogrames

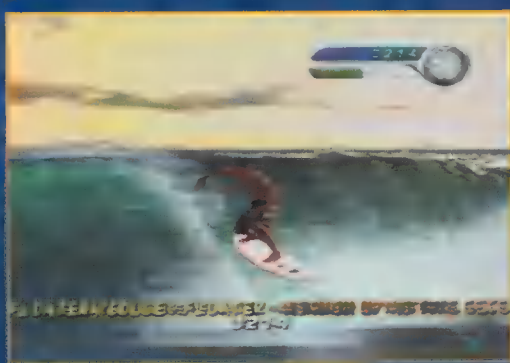


## KELLY SLATER'S PRO SURFER

Dans ce titre PlayStation 2, vous allez retrouver le grand, beau et musculeux Kelly Slater dans ses figures acrobatiques et son surf de champion. Les modes de jeu vous facilitent la prise en main et offrent quelques challenges particulièrement relevés. Les compétitions sont paramétrables et variées. La réalisation est honorable pour de la PS2, mais le plaisir de jouer est grandement diminué par une prise en main chaotique et sans souplesse. On souffre pour réaliser des figures et

accomplir un beau parcours sur les vagues. Sans réelle saveur et sans finesse, ce Kelly Slater s'avère être finalement un jeu assez bancal. Une belle et forte licence – sans doute payée au prix fort –, desservie par une maniabilité pour le moins approximative. Mais ne crachons pas pour autant dans la soupe : quelques figures bien funs sont tout de même possibles.

Éditeur : Activision

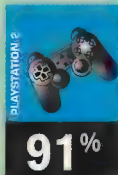




## ULTIMATE FIGHTING CHAMPIONSHIP

Après un passage sur la Dreamcast, Ultimate Fighting Championship nous revient pour offrir des combats à la violence pure aux heureux possesseurs de PS2. Des combattants sans foi ni loi se retrouvent au milieu d'un ring entouré de grillage pour en découdre jusqu'au bout... de la souffrance humaine. En effet, dans l'ultimate fighting, tous les coups sont permis et aucune protection n'est autorisée. Vous pourrez employer une très large palette d'arts martiaux, le but étant de mettre votre adversaire hors d'état de nuire. Le jeu est beau et bien réalisé. L'animation est souple, les coups partent bien et la dynamique est constante. Un bon jeu de baston particulièrement trash.

Éditeur : Ubi Soft



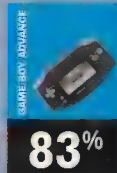
91%



## GO GO BECKHAM

Go Go Beckham est un petit jeu de plate-forme qui met en scène le héros cramponné de Manchester United. Représenté de manière enfantine, notre sympathique footballeur aux traits juvéniles va devoir propulser des ballons magiques sur l'ensemble des niveaux de la Soccer Island (littéralement « l'île du foot »). Détruisez vos opposants avec des shoots précis et récoltez des bonus avec tous les mouvements que possède le petit Beckham. Le saut, la course et la nage vont vous permettre de découvrir toutes les finesses des niveaux. Un jeu complet réservé aux tout jeunes fans de la superstar du foot qui n'auront pas de mal à se plonger dans la dimension magique de Go Go Beckham.

Éditeur : Rage



83%



# speedy

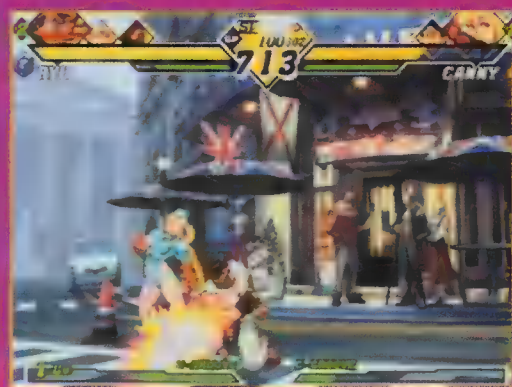
## FIRE BUGS

Voici un petit WipEout-like qui risque fort de plaire aux plus nombreux. Avec des personnages charismatiques et une animation d'enfer, ce jeu de course futuriste apporte son lot d'émotions et de surprises de taille. Les vaisseaux sont nombreux et les bonus récoltés au hasard des pistes sont l'occasion d'effets spéciaux réussis. Très rapide, Fire Bugs possède une jouabilité intuitive. Le niveau de détail est certes un peu léger comparé aux exploits des consoles nouvelles génération, mais les possesseurs de PSone seront ravis de participer aux courses dingues de Fire Bugs.

Éditeur : Sony



87%



## CAPCOM VS SNK 2 ED

La série star des jeux de baston en 2D débarque enfin sur Game Cube (on se demande d'ailleurs bien pourquoi). Dans ce volet, vous retrouvez plus de 44 personnages issus des séries de Capcom et de SNK. La réalisation et l'animation sont, comme toujours, fantastiques. Mais ce titre est victime de la manette de Nintendo. Les boutons, l'analogique et la croix directionnelle ne sont vraiment pas faits pour ce type de jeu. Le développeur propose dans cette mouture deux types de commandes. Le

premier, le GC-ism, est réservé aux débutants. Il suffit de pousser le stick jaune de la manette dans une direction pour sortir un pouvoir. Le second, l'AC-ism, permet une jouabilité arcade. Mais, que ce soit avec l'un ou avec l'autre, le gameplay reste toujours catastrophique. C'est bien triste. Et tous les amoureux transis de Chun Li (j'en connais !) ne vont sûrement pas s'en remettre.

Éditeur : Capcom



70%

## MEGAMAN ZERO

Après deux volets plus orientés aventure qu'action, Capcom semble vouloir revenir aux sources. Ainsi, ce Megaman Zero est un jeu d'action et de plate-forme, à la manière des épisodes sortis il y a des lustres sur NES, Game Boy et SNES. Pour ceux qui ne connaîtraient pas cette série mythique, vous contrôlez un robot et devez franchir une succession de niveaux avec, à chaque fois, un boss à abattre à la fin. Votre personnage dispose d'une grande variété d'armes évolutives ainsi que des aptitudes inédites.

Par exemple, il peut utiliser des boosts pour aller plus vite, ou encore escalader des parois, tout en continuant à tirer sur l'ennemi. Graphiquement, ce titre est particulièrement réussi et rappellera bien des souvenirs aux plus nostalgiques possesseurs de la bonne vieille 8 bits Nintendo. Ça nous rajeunit pas, ça, ma bonne dame !

Éditeur : Capcom



82%





## SILENT HILL 2. INNER FEARS

Un jeune homme torturé par le mort de sa femme reçoit une lettre de cette dernière, deux ans après son décès, lui indiquant un rendez-vous dans la petite ville de Silent Hill. C'est la sordide trame de l'aventure de Silent Hill 2. Vous progressez dans les décors en faisant évoluer James dans une vue à la troisième personne. Récoltez des armes pour blaster des monstres tout droit sortis de l'enfer et des aberrations génétiques issues de l'esprit torturé des développeurs de Konami. Collectez aussi des objets importants pour résoudre les énigmes bien corsées qui vous attendent. Des informations cruciales devront être trouvées pour accéder aux différents niveaux et endroits-clés de cette aventure glauque à souhait. Une fouille complète de

tous les éléments des décors successifs est donc impérative pour mener à bien votre quête. L'atmosphère est ultra tendue et les graphismes au grain si particulier renforcent les effets de terreur permanents. Le style très cinématographique du jeu assure des frissons jouissifs. La jouabilité peut paraître problématique de prime abord, mais quelques instants suffisent pour s'immerger totalement dans cette quête de vérité. Les péripéties sont haletantes et toutes vous plongent dans un état de crainte perpétuelle. Silent Hill 2 est une vraie réussite de par son intérêt et sa réalisation. Un chef-d'œuvre d'inventivité vidéoludique. La Xbox est gâtée, définitivement.



**mégahit**

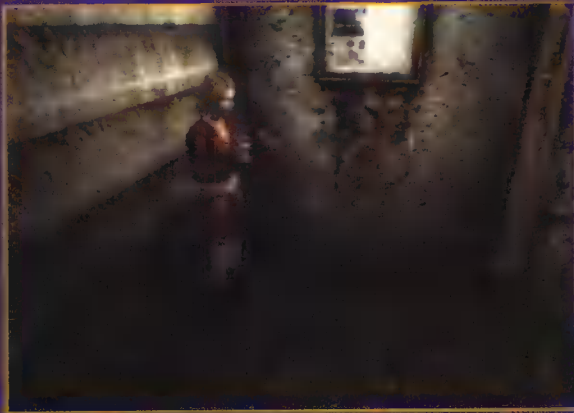
### les plus

- la réalisation étonnante
- l'aventure prenante

### les moins

- la raideur des mouvements de James

- Version : OFFICIELLE
- Éditeur : KONAMI
- SURVIVAL-HORROR
- 1 JOUEUR
- Difficulté : ÉLEVÉE



## F1 2002

F1 2002 apporte l'essentiel de la formule 1 sur Game Cube. Retrouvez tous les principaux acteurs de la saison régulière 2002. Toutes les courses, les tracés officiels et les préparatifs précis sont présents pour régaler les authentiques fans de monstres mécaniques. La course rapide plonge le pilote dans l'enfer de la gomme surchauffée le plus simplement du monde. Les autres modes de jeu sont complets et demandent des connaissances poussées de la mécanique pour propulser votre F1 dans les meilleures conditions possibles. Le mode Grand Prix se déroule sur un week-end, les séances d'essais permettant de faire les réglages adéquats et de s'adapter à la topographie de la piste. Ces réglages influencent réellement le pilotage et leur précision est notable. La saison régulière demande de la constance et une bonne connaissance des possibilités de votre voiture. Le pilotage de F1

2002 est tourné vers l'arcade dans les modes de jeu rapides et devient plus pointu et précis dans la compétition officielle. La réalisation est de très bonne facture, avec une mention particulière pour l'animation, très dynamique. Certes, les graphismes semblent un peu pâlichons, mais rien ne vient vraiment troubler le confort visuel. On regrettera juste un léger manque de fantaisie qui nous aurait attachés encore plus à ce sport.



### les plus

- l'animation dynamique
- la vraie saison 2002.

### les moins

- la conduite un peu uniforme
- la froideur

- Version : OFFICIELLE
- Éditeur : E.A. SPORTS
- FORMULE 1
- 1-2 JOUEURS
- Difficulté : MOYENNE



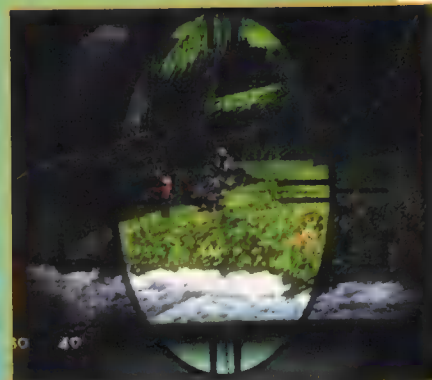
## TUROK EVOLUTION

Turok est synonyme de Doom-like inventif aux graphismes élégants. Sorti il y a un mois sur Xbox, ce nouveau Turok Evolution va donner la chance aux possesseurs de PS2 d'éradiquer sauvagement du dino dentu. Dans ce nouveau volet, vous incarnez le célèbre Tal'Set, chasseur de grosses créatures, dans une série de niveaux variés. Plongé dans le monde perdu, vous devez vous mettre en quête d'objets, d'armes nouvelles et de bonus de soin pour progresser sans mal dans un univers bien fourni en bêtes assoiffées de sang. Les graphismes de cette version PlayStation 2 ne peuvent rivaliser avec les détails de la version Xbox, mais la qualité visuelle est au rendez-vous. L'agencement des niveaux apporte son lot de surprises de taille. Autre

élément important de l'univers de Turok, le bestiaire ! Dans cette évolution, les dinosaures sont énormes et particulièrement agressifs. Des armes de choix pourront être récupérées pour des effets réussis et des explosions particulièrement impressionnantes. La maîtrise des techniques de combat est essentielle pour éviter les pièges des gros dinos. La jouabilité est assez évidente : les capacités physiques du héros vous permettront de découvrir tous les mystères et d'avancer aisément dans une aventure palpitante. Un bon jeu bien prenant qui n'apporte pas beaucoup de nouveauté dans le fond, mais qui reste diablement divertissant.



88%



### les plus

- un univers singulier
- des armes puissantes

### les moins

- l'action répétitive

- Version : OFFICIELLE
- Éditeur : ACCLAIM
- DOOM-LIKE
- 1-4 JOUEURS
- Difficulté : ASSEZ ÉLEVÉE

## CRASHED

Crashed propose de participer à des courses folles au volant de voitures déjantées. Un mode arcade à cent à l'heure accueille les joueurs les plus avides de sensations fortes. Choisissez un type de compétition et lancez-vous à la conquête de victoires éclatantes. Différents types de courses vous sont proposés. Outre la course traditionnelle, une arène vous attend pour une joute en voiture ! Faites faire la plus de figures folles aux caisses qui vous font face pour accumuler les points. Dans la droite lignée de Destruction Derby, Crashed assure un spectacle permanent. Le mode carrière impose une succession de courses où il faut assurer un bon classement pour figurer au résultat final et réaliser des accidents pour obtenir des points. En mode multijoueur, les concurrents peuvent s'adonner à des défis sans limite

sur un seul et même écran splitté. La compétition est acharnée et l'atmosphère devient vite survoltée. Les commandes du jeu répondent bien et les graphismes des pistes disponibles sont tous fins, même s'il manque parfois un peu de détail et de relief dans la topographie des circuits. Crash vous offre la possibilité d'exploser de votre voiture et les replays permettent de se rendre compte de la folie qui s'empare des concurrents une fois la course lancée. Tout est permis au volant des véhicules délirants tout droit sortis de l'imagination des développeurs de Rage. Si la précision n'est pas de mise et si la répétition des courses peut lasser, les différentes pistes et modes de jeu assurent une durée de vie satisfaisante.



89%



### les plus

- des courses explosives
- des caisses délirantes

### les moins

- la répétitivité des circuits
- le concept pas très nouveau

- Version : OFFICIELLE
- Éditeur : RAGE
- STOCK CAR
- 1-2 JOUEURS
- Difficulté : MOYENNE



*Quand j'essaie une voiture,  
je ne fais pas de sentiment,  
ni de cadeaux...*



**Auto  
Plus**

*Chaque mardi  
pour 1€ 50  
seulement*

**Le 1er journal qui se met à la place du conducteur**



# tips

Action Replay,

astuces...



## TOMB RAIDER

Ce mois d'octobre marque le retour des Tips des lecteurs. Les demandes par courrier ont été très nombreuses ces derniers mois, ce qui signifie que vous continuez à jouer aux jeux les plus anciens, et notamment les premiers épisodes de Tomb Raider. Ce mois-ci la PlayStation 2 est une fois de plus à l'honneur, avec des codes pour Aggressive Inline et la suite des passwords pour Medal Of Honor. C'est votre console qui va être contente !



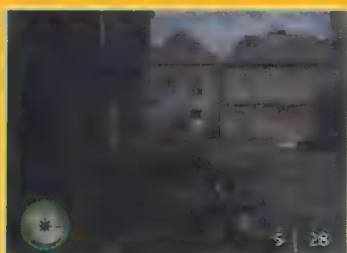


## MEDAL OF HONOR : EN

Voici donc la suite des codes pour Medal of Honor que nous avons donnés dans le précédent numéro. Avec tout ça, vous pourrez débloquent et passer toutes les missions du jeu. Si avec ça vous n'arrivez pas à la fin...

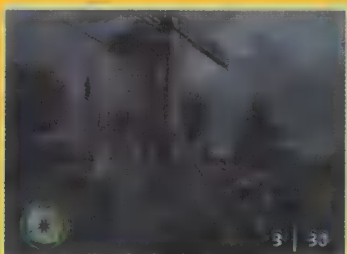
**Note :** Tous ces codes sont à entrer à l'écran des cheat codes (la machine à écrire).

### MISSION 2 (SECRÈTE BRETAGNE) ORANGUTAN



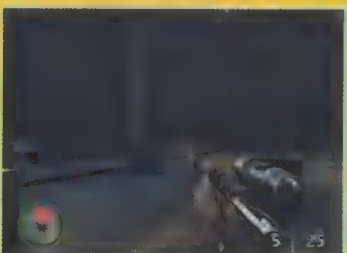
Dans ce niveau, vous allez devoir affronter des chars d'assaut très puissants.

### MISSION 3 (LA CARTE HOLLANDAISE) BABOON



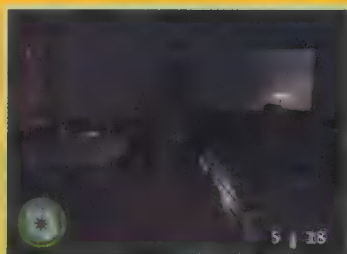
Voici un niveau d'escorte pur.

### MISSION 4 (QUELQUES PONTS TROP LOIN) CHIMPZEE



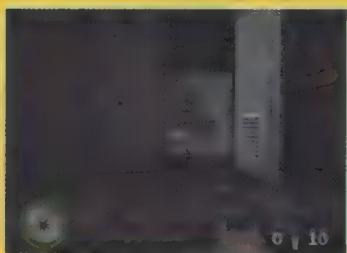
Certainement l'un des niveaux les plus difficiles du jeu.

### MISSION 5 (LA GOTHA DE LA MORT) LEMUR



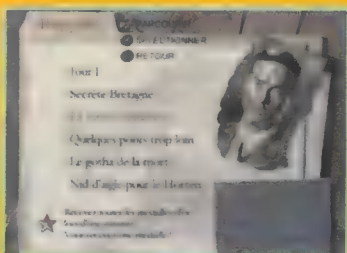
Un niveau qui porte bien son nom.

### MISSION 6 (NID D'AIGLE POUR LE HORTEN) GORILLA



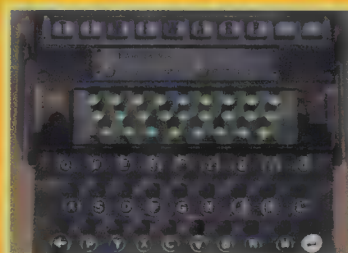
L'ultime mission du jeu s'ouvre à vous !

### TERMINER LA MISSION EN COURS AVEC UNE ÉTOILE EN OR MONKEY



L'étoile d'or est la récompense la plus importante du jeu.

### TERMINER LA MISSION PRÉCÉDENTE AVEC UNE ÉTOILE EN OR : TIMEWARP



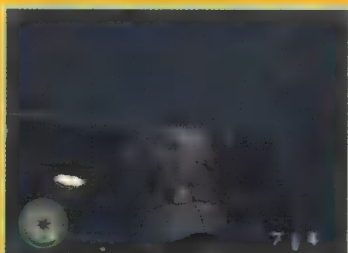
C'est à cet écran qu'il faut entrer les codes.

### PERFECTIONNISTE URTHEMAN



Avec ce code, les nazis pourront vous tuer en un coup.

### HEAD MODE GLASSJAW



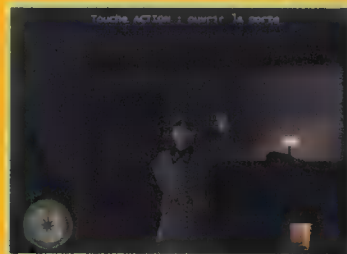
Les nazis ne peuvent être tués que d'une balle dans la tête.

### ENNEMIS INVISIBLES WHEREERU



Vos ennemis sont désormais invisibles. Seul le feu de leur arme reste visible.

### HOMME EN CHAPEAU HABRDASHR



**Note :** Les codes qui suivent servent à visionner les cinématiques secrètes du jeu.

### VOIR LE MAKING-OF DU DÉBARQUEMENT BACKSTAGED

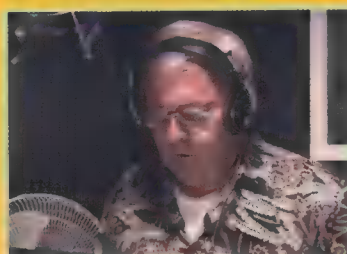




# PREMIÈRE LIGNE (SUITE)



## CINÉMATIQUE 1 BACKSTAGER



## CINÉMATIQUE 2 BACKSTAGEF



## CINÉMATIQUE 3 BACKSTAGES



## CINÉMATIQUE 6 MAGGOTAHOV



## CINÉMATIQUE 4 BACKSTAGET



## CINÉMATIQUE 5 BACKSTAGEI



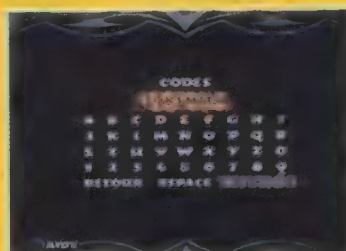
# FREEKSTYLE



FreeKstyle est sans doute le jeu de moto le plus dingue qui soit. Vos adversaires ne vous laisseront guère d'avance et le boost est plus que nécessaire pour terminer premier. Encore un excellent titre d'Electronic Arts ! Avec les codes qui suivent, vous pourrez débloquent l'intégralité du jeu.

## TOUT DÉBLOQUER

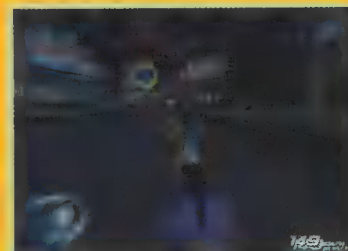
À l'écran des codes, entrez le mot suivant :  
**LOKSMITH**



C'est à cet écran qu'il faut entrer les codes.

## SLOW-MOTION

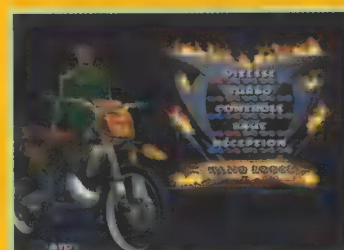
À l'écran des codes, entrez le mot suivant :  
**WTCHKPRS**



Le jeu est au ralenti. Il est plus facile de gérer les sauts et figures acrobatiques.

## DÉBLOQUER TOUTES LES MOTOS

À l'écran des codes, entrez le mot suivant :  
**WHEELS**



À vous les plus puissantes cylindrées.

## DÉBLOQUER TOUS LES PERSONNAGES

À l'écran des codes, entrez le mot suivant :  
**POPULATE**



Tous les motards du jeu sont désormais disponibles.

**0836688477**

Tips et solutions par TÉLÉPHONE

0900 70 233

**3617 TIPS**

Tips et solutions par MINTEL

Mise à jour  
permanente

PlayStation 2

143

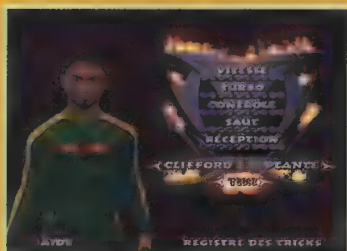




## FREEKSTYLE (SUITE)

### DÉBLOQUER TOUS LES COSTUMES

À l'écran des codes, entrez le mot suivant: **YARSALE**



Il existe trois costumes pour chaque pilote.

### DÉBLOQUER TOUTES LES COURSES

À l'écran des codes, entrez le mot suivant: **TRAKMEET**



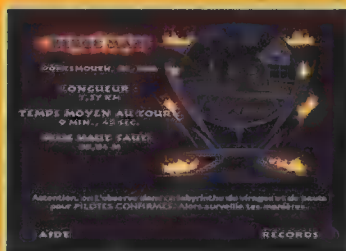
Toutes les courses sont disponibles dans tous les modes.

**Note:** Vous pouvez également débloquent les courses individuellement en entrant l'un des codes suivants:

### FORÊT DE FEU CAVEROK



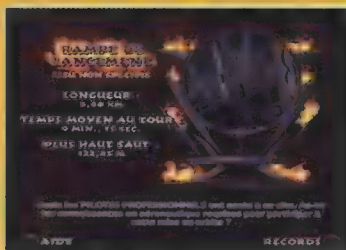
### HEDGE MAZE CLIPPERS



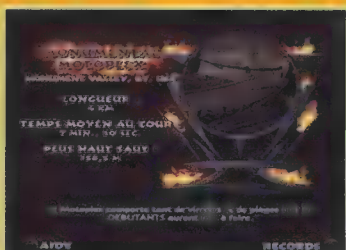
### LET IT RIDE BLACKJACK



### RAMPE DE LANCEMENT TODAMOON



### MONUMENTAL MOTOPLEX WIDOPEN



### CRUST BELT TUCKELLE



### DÉBLOQUER LES PERSONNAGES SECRETS

### CLIFFORD ADOPTANTE COOLUDE



### GREG ALBERTYN GIMEGREG



### JESSICA PATTERSON BLONDIE



### MIKE JONES TOUGHGUY



### DÉBLOQUER TOUTES LES FIGURES DU JEU ALLFREEK



Tous les tricks du jeu sont maintenant réalisables!



**3615 TIPS**  
Tips et solutions par MINTEL

**0836688477**  
Tips et solutions par TÉLÉPHONE

Tips et soluces  
de 2 800 jeux!



## Jouez-vous seul(e) ou avec astuces?


sans astuces

## 2 CIRCUITS, C'EST TOUT?

avec astuces

SUPER ETC.

# 3615 astuces

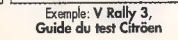
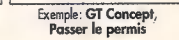
 **0892 70 41 41**

 **0901 701 501**  **0900 70 200**

Sur 3617 **ASTFAX**, des tonnes de plans, aides, guides des permis... à recevoir immédiatement par fax ou dès le lendemain par **courrier**. Vous pouvez aussi recevoir une **copie** des astuces et solutions consultées: c'est plus rapide que de recopier!



Exemple: **Espion pour cible,**  
**La carte!**



# 3617 AST FAX

# ASTUCES, CODES, TIPS DE 3000 JEUX

**SOLUTIONS COMPLÈTES ET GUIDES DE 800 JEUX**  
**JEUX CONSOLES ET PC, MISE À JOUR PERMANENTE**

Qu'il s'agisse de trouver votre cheminement dans un dédale, d'obtenir facilement des armes avec un simple code, de trouver les clés d'une porte récalcitrante, de connaître les coups qui font mouche ou le code du circuit caché, astuces® est à votre service 7j/7, 24h/24: par téléphone -0892 70 41 41 ou par minitel: 3615 astuces.





## AGGRESSIVE INLINE

Aggressive Inline est le premier vrai concurrent du fantastique Tony Hawk's Pro Skater. Ce titre propose une prise en main incroyablement instinctive et une grande quantité d'objectifs à accomplir dans chaque niveau.



**AVOIR TOUTES LES CLÉS**  
À l'écran des cheats, entrez le mot de passe suivant:  
S, K, E, L, E, T, O, N.

### MASTER CODE

À l'écran des cheats, entrez le mot de passe suivant:  
P, L, Z, D, O, M, E



C'est à cet écran qu'il faut entrer les codes.

### NE JAMAIS MOURIR

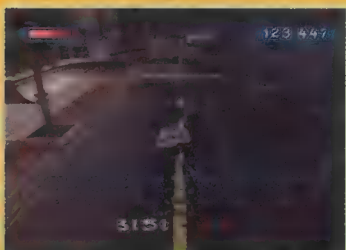
À l'écran des cheats, entrez le mot de passe suivant:  
K, H, U, F, U.



Vous pouvez chuter, tomber ou vous écraser... impossible de mourir !

### GRINDS PARFAITS

À l'écran des cheats, entrez le mot de passe suivant:  
B, I, G, U, P, Y, A, S, E, L, F.



La balance des grinds ne bouge jamais. Facile pour multiplier ses points !

### SUPER CODE

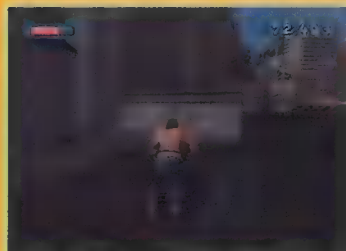
À l'écran des cheats, entrez la séquence suivante:  
Haut, Haut, Bas, Bas, Gauche, Droite, Gauche, Droite, B, A, B, A.



Ce code débloquent tous les niveaux, les objets pour l'éditeur de parcs et met les stats au maximum.

### GRAVITÉ TRÈS FAIBLE

À l'écran des cheats, entrez la séquence suivante:  
Haut, Bas, Haut, Bas, Gauche, Droite, Gauche, Droite, A, B, A, B, S.



La faible gravité vous autorise toutes les folies.

### RÉGÉNÉRATION

À l'écran des cheats, entrez la séquence suivante:



Votre barre d'énergie monte constamment.

### TOUS LES PERSONNAGES BONUS

À l'écran des cheats, entrez le mot de passe suivant:  
Bas, Droite, Droite, Bas, Gauche, Bas, Gauche, Bas, Droite, Droite, Droite.



Tous les personnages cachés du jeu sont accessibles.

### SUPER ROTATION

À l'écran des cheats, entrez une séquence suivante:  
Gauche, Gauche, Gauche, Gauche, Droite, Droite, Droite, Droite, Gauche, Droite, Gauche, Droite, Haut.

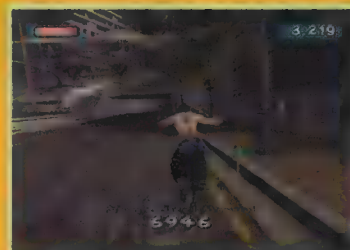


À vous les spins de folie et les 1080°.

Vous obtenez facilement les clés de chaque niveau.

### ÉQUILIBRE PARFAIT

À l'écran des cheats, entrez le mot de passe suivant:  
Q, U, E, Z, D, O, N, T, S, L, E, E, P



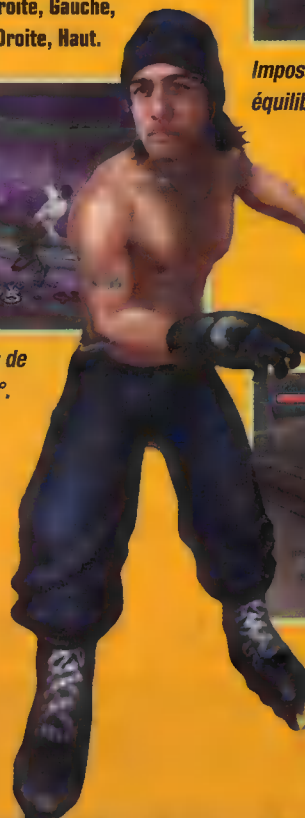
Impossible de tomber lors d'un équilibre.

### BARRE DE PUISSANCE AU MAXIMUM

À l'écran des cheats, entrez le mot de passe suivant:  
B, A, K, A, B, A, K, A.



Vous êtes toujours à votre maximum de puissance.



**0836688477**

Tips et solutions par TÉLÉPHONE

0900 70 233

**3617 TIPS**

Tips et solutions par MINTEL

Mise à jour permanente



# INCROYABLE !

## 100% CONSOLES, JE M'ABONNE !

12 numéros 66,00 €

la manette 23,00 €

GameCube = ~~89,00 €~~

Pour vous  
**65 €**  
seulement



Manette analogique  
et vibrante Firestorm  
Powershock  
de Thrustmaster

- 5 boutons d'action digitaux,
- 2 gâchettes analogiques comprenant chacune un bouton d'action numérique en fin de course
- 2 mini-sticks analogiques avec revêtement caoutchouc
- 3 boutons pour les fonctions Start/Pause - Turbo - Fire
- 2 fonctions supplémentaires par rapport à la version officielle : Turbo - Clear

**24 € d'économie !**

**BON DE COMMANDE à retourner à CONSOLES+**  
BP 53 - 77932 Perthes cedex - Tél.: 01 64 81 20 23

**OUI**, je m'abonne à Consoles + pour un an - 12 numéros

Je recevrai la manette GameCube dans un délai de 6 semaines après enregistrement de mon règlement.

Je joins mon règlement de **65€ \*** au lieu de **89€**.

☐ Chèque bancaire ou postal à l'ordre de Consoles +

☐ Carte bancaire dont voici le numéro :

\_\_\_\_\_

Date d'expiration de ma carte : \_\_\_\_\_

Nom ..... Prénom .....

Adresse .....

Code Postal [ ] [ ] [ ] [ ] [ ] [ ] Ville .....

Date de Naissance (facultatif) .....

Signature obligatoire :

GC29

\* Tarif valable pour la France métropolitaine. Allemagne, Belgique, Italie, Portugal : 86,75 €. Espagne, Grande Bretagne, Suisse : 82,65 €.

Autres pays : nous consulter au 01 64 81 20 23. Vous pouvez acquérir chacun des numéros normaux au prix de 5,50 €, la manette au prix de 23 €

Conformément à l'article 27 de la loi Informatique et Libertés du 6 janvier 1978, vous disposez d'un droit d'accès et de rectification aux informations vous concernant. Les informations demandées dans ce courrier sont indispensables au traitement de votre demande d'abonnement. Elles pourront être utilisées ultérieurement pour d'autres offres ou cédées à des tiers. Si vous ne souhaitez pas, merci de cocher la case ci-contre : ☐





## LE RETOUR, C'EST COOL !

Après des mois d'absence, la partie de cette rubrique qui vous est réservée ouvre de nouveau ses portes. Même pendant son absence, les demandes de codes en tout genre ont été nombreuses. Je tiens d'ailleurs à m'excuser de ne pas pouvoir aider tout le monde. Pour fêter l'événement, une elle est consacrée à la série des Tomb Raider, histoire de faire plaisir à bon nombre d'entre vous. Pour l'instant, le I et II... Bonne lecture et bon jeu !

### TOMB RAIDER

#### TOUTES LES ARMES ET DES MUNITIONS INFINIES

Pendant le jeu, pressez Select puis effectuez les manipulations suivantes : L1, Triangle, L2, R2, R2, L2, Rond et L1.

#### SAUTER LES NIVEAUX

Pendant le jeu, pressez Select puis effectuez les manipulations suivantes : L2, R2, Triangle, L1, L1, Rond, R2, L2.

#### CODES ACTION REPLAY

##### ÉNERGIE INFINIE

80176A82 03E8

##### ÉNERGIE INFINIE NIVEAUX 1 À 3

800881D0 03E8  
80194AF6 03E8

##### ÉNERGIE INFINIE NIVEAU 4

8017692A 03E8

##### ÉNERGIE INFINIE NIVEAU 5

800881D0 03E8  
80188656 03E8

##### ÉNERGIE INFINIE NIVEAU 6

800881D0 03E8  
8018EE86 03E8

##### ÉNERGIE INFINIE NIVEAU 7

800881D0 03E8  
8019D676 03E8

##### ÉNERGIE INFINIE NIVEAU 8

800881D0 03E8  
801ABAF2 03E8

##### ÉNERGIE INFINIE NIVEAU 9

800881D0 03E8  
801A05CE 03E8

##### ÉNERGIE INFINIE NIVEAU 10

801821BA 03E8

##### ÉNERGIE INFINIE NIVEAU 11

800881D0 03E8  
80189872 03E8

##### ÉNERGIE INFINIE NIVEAU 12

800881D0 03E8  
8018F32A 03E8

##### ÉNERGIE INFINIE NIVEAU 13

800881D0 03E8  
8019F0CA 03E8

##### ÉNERGIE INFINIE NIVEAU 14

8019C6D6 03E8

##### ÉNERGIE INFINIE NIVEAU 15

800881D0 03E8  
801A331A 03E8

#### MUNITIONS INFINIES

##### FUSIL À POMPE

801DE2F8 03E8

##### MAGNUM

801DE2ED 03E8

##### UZI

801DE2EC 03E8

##### TROUSSES DE SOIN INFINIES

8002C3D0 0000

### TOMB RAIDER II



#### AVOIR TOUTES LES ARMES

Pendant le jeu, effectuez les mouvements suivants :

Un pas à gauche, un pas à droite, un pas à gauche, un pas en arrière, un pas en avant, trois tours sur vous-même, un saut périlleux arrière et pressez Carré + Bas + Rond dès que Lara saute (pour atterrir en roulade).

#### CHANGER DE NIVEAU

Pendant le jeu, effectuez les mouvements suivants :

Un pas à gauche, un pas à droite, un pas à gauche, un pas en arrière, un pas en avant, trois tours sur vous-même, un saut périlleux avant et pressez Haut + Carré + Rond dès que Lara saute (pour atterrir en roulade).

#### FAIRE EXPLOSER LARA

Pendant le jeu, effectuez les mouvements suivants :

Un pas en avant, un pas en arrière, marchez pour effectuer trois cercles et faites un saut en arrière.

#### CODES ACTION REPLAY

##### VIES INFINIES

Niveau 1 :  
8019D42A 7000  
Niveau 2 :  
801C1EBE 7000  
Niveau 3 :  
801D11E2 7000  
Niveau 4 :  
801CF732 7000  
Niveau 5 :

8018F15E 7000

Niveau 6 :  
8018E27A 7000  
Niveau 7 :  
8018B91E 7000  
Niveau 8 :  
801D031A 7000  
Niveau 9 :  
80186E22 7000  
Niveau 10 :  
801DD1FA 7000  
Niveau 11 :  
801DBBA2 7000  
Niveau 12 :  
801E35F2 7000  
Niveau 13 :  
801C5D2A 7000  
Niveau 14 :  
801C891E 7000  
Niveau 15 :  
801DB8DE 7000  
Niveau 16 :  
801D22D6 7000  
Niveau 17 :  
801A2F36 7000  
Niveau 18 :  
801B31A6 7000

##### LES TROIS SECRETS

800DE7F2 0007

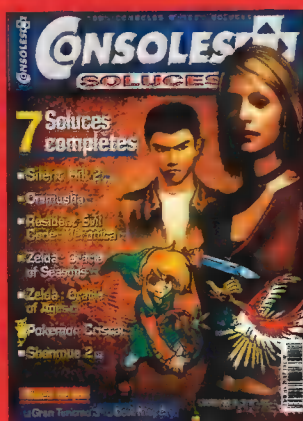
##### LES TORCHES

8008C65E 0008



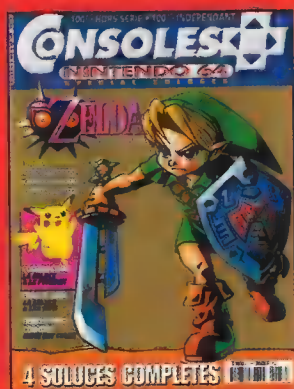
# 100% soluces

**NUMÉRO 126**  
**3** son supplément **48 pages**  
**SOLUCES COMPLÈTES**  
 • Final Fantasy X • Luigi's Mansion •  
 • Star Wars Rogue Leader •



## HORS SERIE N°14

- SILENT HILL 2 • ONIMUSHA
- RESIDENT EVIL CODE : VERONICA
- ZELDA : ORACLE OF SEASONS
- ZELDA : ORACLE OF AGES
- POKEMON CRISTAL • SHENMUE 2



## HORS SERIE N°13

- TOUT ZELDA ITH 95 PAGES
- POKEMON SNAP
- PERFECT DARK
- DONKEY KONG COUNTRY

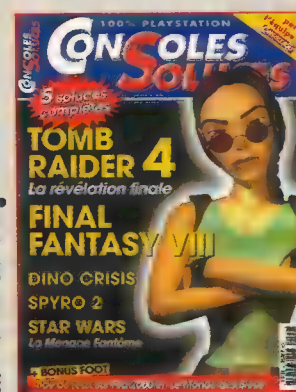
## CONSOLES SOLUCES N°2

- TOMB RAIDER 4 LA RÉVÉLATION FINALE
- FINAL FANTASY VIII
- DINO CRISIS, SPYRO 2
- STAR WARS LA MENACE FANTÔME



## HORS SERIE N°12

- TOMB RAIDER 3
- CRASH BANDICOOT 3
- L'EXODE D'ABE



## CONSOLES + N°123

- LA SOLUCE COMPLÈTE DE METAL GEAR SOLID 2

**BON DE COMMANDE à retourner à CONSOLES+**  
 BP 53 - 77932 Perthes cedex - Tél.: 01 64 81 20 23

Réf./Nom	Prix*	Qté	Montant
C+ n° 126 / 451126	7,80 €	x	
C+ n° 123 / 451123	7,80 €	x	
HS14 / 450029	8,55 €	x	
HS13 / 450022	8,55 €	x	
HS12 / 450016	7,80 €	x	
C+ Soluces N°2 / 450021	7,80 €	x	
	Total		

Nom ..... Prénom .....

Adresse .....

Code Postal ..... Ville .....

Date de Naissance .....

Signature : .....

Ci-joint mon règlement de : .....euros à l'ordre de Consoles +

☐ Chèque bancaire ou postal

☐ Carte bancaire dont voici le numéro : .....

Date d'expiration de ma carte : ..... CB montant minimum de 15,60 € (\* port inclus)

**NB : LES HORS-SÉRIE N°5, 7, 8 ET LE N° 110 SONT ÉPUISÉS**

\* Offre valable jusqu'au 31/12/2002. Je recevrai ma commande dans un délai de 4 semaines après enregistrement de mon règlement.



C++



Game Boy Advance qui nous est le plus demandé.

**Consoles+ : En tant que joueur, quels sont les titres et les produits qui vous passionnent ?**

**Up Grade:** Je suis un inconditionnel de Nintendo depuis les années 80. J'adhère à l'esprit de Nintendo depuis cette période. L'inventivité, la poésie, la diversité et l'évolution de leurs productions depuis vingt ans n'ont cessé de me séduire. Le savoir-faire de Nintendo dans le domaine du gameplay est incomparable.

**Consoles+ : Quelle est, pour vous, la prochaine grande innovation dans le domaine du jeu vidéo ?**

**Up Grade:** C'est le jeu en réseau accessible simplement et facilement par l'intermédiaire des consoles de jeu. Ce sera le prochain grand pas en avant. L'accès au réseau par le PC est délicat pour le grand public. Le « plug and play » des consoles, ajouté à des grandes capacités d'accès au jeu en réseau va faire un carton ! L'apparition de la norme WIFI pour le réseau des consoles serait un plus incontournable. Il s'agit d'une connexion sans fil d'une puissance de 10 mégabits. Vous pourrez jouer en réseau avec des personnes équipées du même matériel que vous dans un rayon de 10 km autour de votre foyer. Sa puissance correspond à cinq fois celle de l'ADSL.

**Consoles+ : Voyez-vous un grand gagnant dans la course des consoles nouvelle génération ?**

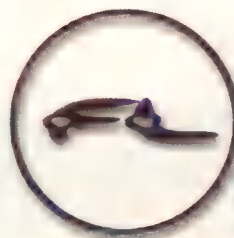
**Up Grade:** C'est le marketing efficace qui fait maintenant bien vendre les consoles ; et Sony a prouvé sa supériorité dans le domaine ! La qualité des jeux peut être un facteur décisif, et je reste persuadé que la Game Cube proposera les jeux les plus innovants et créatifs. Selon moi, les consoles du marché sont complémentaires. Les acheteurs se doivent de connaître les spécificités de chacune pour choisir la machine susceptible de leur plaire.

**Consoles+ : Quels sont, à court et à long termes, les perspectives de votre société ?**

**Up Grade:** Nous souhaitons rendre toujours plus de clients satisfaits de nos services. Nous voulons redonner une nouvelle jeunesse à tout type de matériel abîmé. Le service après-vente de Sony est cher... et souvent inefficace. Nous réparons et arrangeons les PlayStation 2, en particulier la tête de lecture qui est fragile dans les consoles de série, pour de meilleures et de plus longues performances. La tête de lecture de la Xbox est elle aussi capricieuse, mais plus solide. Nous réparons également toutes les avaries de la console de Microsoft. La Game Cube peut connaître des petits problèmes, mais reste la plus robuste aujourd'hui. Quoi qu'il en soit, nous sommes toujours là en cas de pépin !

*Propos recueillis par Toxic*

# free shop



www.FL-GAMES.com

Le spécialiste de l'accessoire sur consoles !

Passez commande par téléphone, et faites vous livrer directement chez vous ! 01.60.16.42.32

**JEUX IMPORT**

**LIVRAISON 24H/48H PARTOUT EN FRANCE**



GC RGB NTSC : 74,95 €



Mini-écran GBA : 52,95 €



FA Linker + cartouche vierge 64Mb/128Mb/256Mb/512Mb



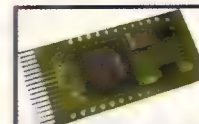
Cable RGB GC Pal : 12,00 €



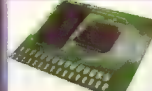
Adavance TV : 99,00 €



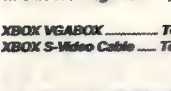
Vitre de rechange GBA : 7,49 € Puce PS2 Messiah/Magic 2 : Tél.



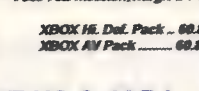
Pad PS2 sur MGC : 27,95 €



Puce XBOX-Tél



XBOX VGABOX ..... Tél.



XBOX H. Def. Pack .. 60,00 €



Screen TFT 5" 1 : 140,00 €

**JEUX IMPORT US & JAP !**

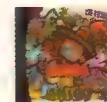
**Dreamcast :**



KOF 2000 68,95 €



IKARUGA Tél.



Samba De Amigo Tél.



Carte Mem. 32M/64M GC 34,95 € / 45,95 €

**Gamecube :**



Phantasy Star Online 75,95 €



Grand Heat Jap 75,95 €



Zoids Versus Jap 75,95 €



Action Replay GC - Tél.



Soccer Slam US 75,95 €



Beach Spikers Jap/US 75,95 €



Resident Evil US 75,95 €



Cable GBA - Gamecube 22,00 €



Capcom vs SNK 2 + Mem. Card 68,95 €



Bomberman US/JAP 75,95 €



Jikkyu Powerful 9 75,95 €



Joypad sans-fil : 49,95 €

**PS2 / Xbox :**



DDR Max 6 72,95 €



Murakumo Jap 75,95 €



Manette NGC Jap : 39,95 €

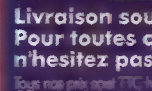
**Tekki + Controller : Tél.**



Beatmania Controller + Jeu : Tél.



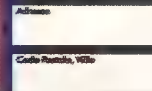
Tapis de Daniel PS/PS2 24,90 €



PS2 Y-Change 2 : 21,90 €



Puce de Daniel PS/PS2 24,90 €



Cable Remedy, Wii

Livraison sous 24h/48h  
Pour toutes questions,  
n'hésitez pas à nous contacter !

Tout nos prix sont TTC hors frais de port.  
Offres dans la limite des stocks disponibles.  
Photos non contractuelles.

Passez commande par CB par téléphone ou par chèques / mandats  
par courrier à fl-games.com BP 30 91390 Morsang sur Orge

Nom, Prénom : \_\_\_\_\_ Téléphone : \_\_\_\_\_  
Adresse : \_\_\_\_\_  
Code Postal, Ville : \_\_\_\_\_

Tel : 01.60.16.42.32  
Fax : 01.60.16.19.77  
Ouvert du Lundi au Samedi  
de 9h00 à 19h00 Non-Stop!

**WWW.FL-GAMES.FR**

+4.50€ de frais de port  
Option contre-remboursement + 6.10€

**Nouveau à Lyon**

Dernière génération de puce pour votre console toute série, plus besoin de AR2.

Installation et Réparation

**Spécialiste de jeux vidéo et japanimation**

**MANGAS STATION**

**11 Rue Terme 69001 Lyon**

**Vente par correspondance tél: 04 78 29 58 77**





## Câble RGB

**S**i vous êtes un fan du bon gros son Dolby Digital en 5.1 et d'une image au top, cet accessoire s'avère indispensable à votre bonheur. La prise péritel qui équipe ce câble est plaquée or, ce qui offre un meilleur contact et évite à la longue des déperditions dans l'image. Autre avantage de cette prise, elle est entièrement câblée, ce qui lui permet de passer l'image en RGB (« Red Green Blue ») qui est le meilleur

Xbox

standard possible. Enfin, un hub de connexion est équipé d'une sortie optique qui sera reliée à un ampli 5.1 pour produire des sons titanesques, comme dans Halo, par exemple. ■  
**Par Bigben Interactive.**  
**Prix: environ 20 euros.**  
**Intérêt: ★★★★★**



## Altec Lansing XA3021

**L**e son est de plus en plus important dans le jeu vidéo et les fabricants de systèmes sonores rivalisent d'ingéniosité pour capter ce marché. Altec Lansing est un constructeur renommé et son catalogue propose de nombreux ensembles comme ce XA3021. Avec son look rétro qui fait penser aux anciens micros des années 50, il comprend deux petites enceintes et un gros caisson style missile. Une télécommande permet de doser le son, d'enclencher le

Multi-format

renforcement des basses ou de sélectionner le style de son (TV, jeu ou Max bass). Le tout se relie simplement à votre console grâce à des prises adaptées et offre une puissance de 40 watts... Ce qui permet quelques belles sensations. ■  
**Par Comtrade.**  
**Prix: environ 120 euros.**  
**Intérêt: ★★★★★**



## Music Box Boy

**S**i vous avez encore chez vous une Game Boy Color ou Pocket voilà de quoi la transformer, en quelques secondes, en une radio FM pour écouter vos stations préférées. L'objet ne pèse que quelques grammes et se clippe sur le côté de la console portable. Pas besoin de piles supplémentaires :

Game Boy Color

celles de votre Game Boy sont suffisantes. Un casque qui s'enfiche sur la prise mini-jack est livré avec le produit. Un bouton de volume à trois positions permet de doser le son, ainsi que les basses et les aigus. Un autre sert à scanner les ondes FM et à se caler sur la fréquence pour obtenir la meilleure réception possible. L'écoute est agréable et l'ensemble discret. ■  
**Par Madrics.**  
**Prix: environ 12 euros.**  
**Intérêt: ★★★★★**



## Manette pour Game Cube

Game Cube

**M**algré la qualité des manettes Nintendo, les fabricants d'accessoires s'évertuent à commercialiser de leur côté leurs propres productions. Cette manette a une particularité : sa face avant est clipable. Ainsi, selon l'humeur du moment, vous pourrez en changer. Trois couleurs sont



directement disponibles : argent, violet et orange. La mise en place est des plus simples, de petits ergots s'introduisant dans les encoches qui figurent sur le dessus de la manette. Pour le reste, rien à redire : la prise en main est bonne et les gâchettes situées à l'arrière sont munies de ressorts de qualité. Par contre, la croix directionnelle est un peu petite pour les grosses paluches. ■  
**Par Bigben Interactive.**  
**Prix: environ 15 euros.**  
**Intérêt: ★★★★★**

## Mega Pro

**O**n n'est pas forcément adepte de l'ordre à tout prix, mais il faut avouer que c'est rageant de ne pas retrouver un jeu ou d'égarer quelque part dans sa chambre sa carte mémoire contenant les dernières sauvegardes du jeu du moment. Ce petit accessoire est astucieusement conçu pour loger une dizaine de mini-CD selon un système de rangement en éventail qui pivote sur un axe vertical. À l'arrière du socle, des encoches permettent de glisser des cartes mémoire au nombre de quatre. Une trappe

Game Cube

supplémentaire servira de fourre-tout pouvant contenir des cartes-mémoire ou des petits objets. Ce système est disponible en trois couleurs : violet, noir ou orange. ■  
**Par Madrics.**  
**Prix: environ 15 euros.**  
**Intérêt: ★★★★★**

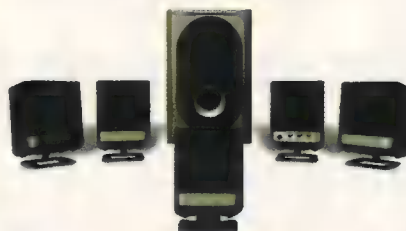


## Altec Lansing 251

Multi-format

**A**vec ce système comportant cinq enceintes, dites « satellites », et un caisson de graves, vous voilà en plein dans le son multicanal ou 5.1. Ce kit est très complet avec son subwoofer en bois muni d'un

haut-parleur de 13 cm pour un son de meilleure qualité. Sa puissance totale est de 45 watts. Les réglages permettent de doser le volume général, celui des basses, et celui des enceintes arrière et centrale. Un ensemble de qualité qui s'adapte aussi à un lecteur de DVD ou un lecteur MP3 et qui procure précision et réalisme dans les effets sonores. ■  
**Par Comtrade.**  
**Prix: environ 140 euros.**  
**Intérêt: ★★★★★**







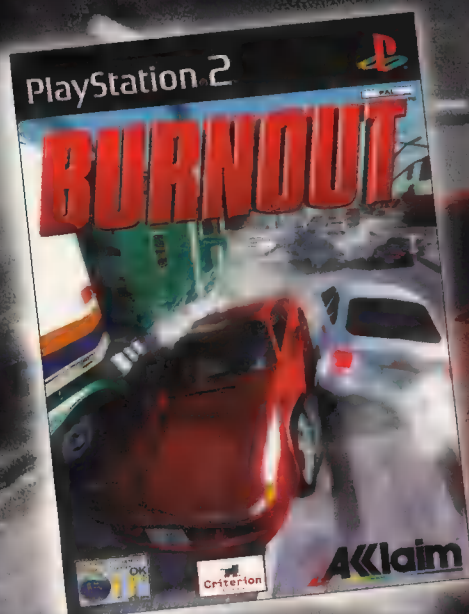
# OFFRE exceptionnelle

## Vous jouez sur **PS2**

## **XBox**

## **GameCube**

# Ce jeu **BURNOUT** est pour vous !



12 numéros de Consoles + 66,00 €

le jeu BURNOUT 53,83 €

119,83 €

**34,83€  
d'économie !**

**POUR VOUS : 85 €**

**Bulletin à retourner sous enveloppe affranchie à :**

**Consoles+ - BP 53 - 77932 Perthes Cedex Tél.: 01 64 81 20 23**

☐ **OUI**, je m'abonne à Consoles + pour **1 an** (12 numéros) au tarif de **85 €** au lieu de ~~119,83€~~ soit **34,83 € d'économie**.

Je recevrai le jeu **BURNOUT** en version : ☐ **PS2** ☐ **XBox** ☐ **Game Cube** (dans un délai de 6 semaines après enregistrement de mon règlement).

Nom : .....

Prénom : ..... Date de naissance : [ ][ ][ ][ ][ ][ ][ ][ ][ ]

Adresse : .....

Code postal : [ ][ ][ ][ ] Ville : .....

Tél.: (facultatif) [ ][ ][ ][ ][ ][ ][ ][ ][ ]

☐ Je joins mon règlement par chèque bancaire ou postal à l'ordre de Consoles +

☐ Je préfère régler par carte bancaire dont voici le numéro :

Signature obligatoire :

Date d'échéance : [ ][ ][ ]

Vous pouvez acquérir séparément chacun des numéros au prix de 5,50 €, le jeu BURNOUT au prix de 53,83 €. Offre réservée aux nouveaux abonnés, valable pour la France Métropolitaine jusqu'au 30 septembre 2002. Tarif Allemagne, Belgique, Italie, Portugal : 106,75 €. Espagne, Grande Bretagne, Suisse : 102,65 €. Autres pays : nous consulter au 01 64 81 20 23.

Conformément à l'article 27 de la loi Informatique et Libertés du 6 janvier 1978, vous disposez d'un droit d'accès et de rectification aux informations vous concernant. Les informations demandées dans ce courrier sont indispensables au traitement de votre demande d'abonnement. Elles pourront être utilisées ultérieurement pour d'autres offres ou cédées à des tiers. Si vous ne le souhaitez pas, merci de cocher la case ci-contre : ☐



# trombino

Nicolas Boulange, notre directeur de publicité, mène une vie incroyable. Entre rendez-vous aux quatre coins de Paris et planning surchargé, déplacements en Porsche ou en Triumph, machine à café et lecture du *Figaro*, la journée d'un directeur de pub ne connaît pas de repos. Jamais !



6h59. Nicolas Boulange arrive dans le parking d'Emap et il est déjà avec ses clients japonais et australiens sur son portable, même si ses médecins disent que c'est mauvais pour son cerveau.

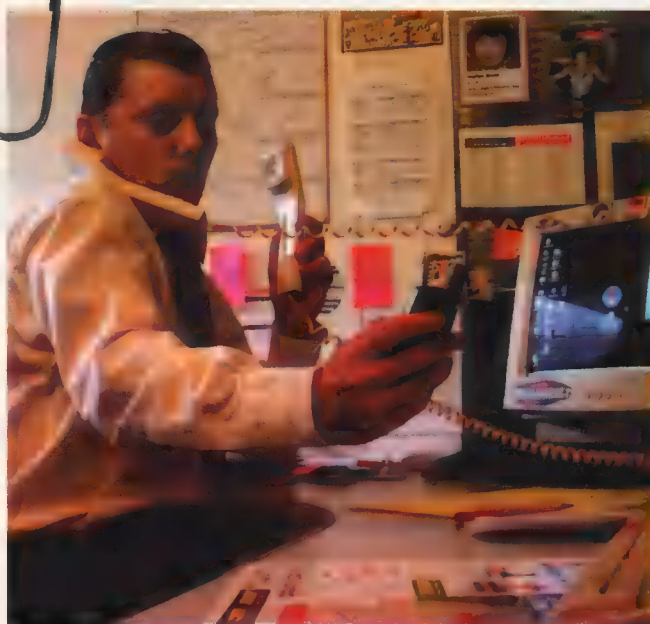


7h01. Le premier café est englouti à toute vitesse, même si ses médecins disent que c'est mauvais pour son cœur. Mais Nicolas Boulange s'en fiche : le travail passe avant tout.

## La jou



7h00. Nicolas Boulange saute dans le premier ascenseur venu. Pas de temps à perdre, il faut bosser, bosser et toujours bosser, même si ses médecins pensent qu'il vaut mieux utiliser les escaliers.



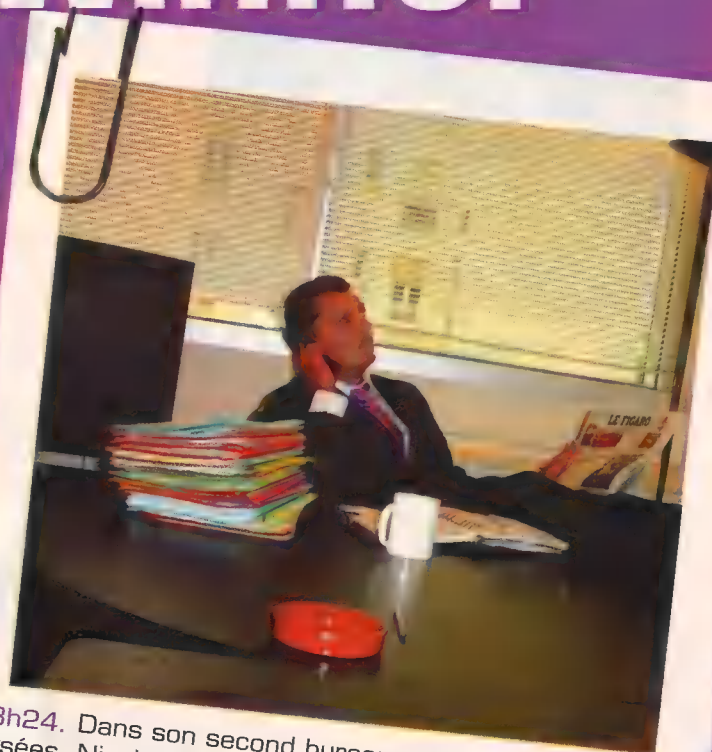
9h25. À côté de ses deux ordinateurs de pointe, les téléphones n'arrêtent pas de sonner : c'est bon signe, même si ses médecins disent que c'est mauvais pour son cœur.



# ournée d'un winner



**10h03.** Nicolas Boulange se rend à un rendez-vous très important avec un gros client de la place parisienne. Pour ne jamais être en retard, il utilise sa moto de fonction, même si ses médecins disent que c'est dangereux pour sa santé.



**13h24.** Dans son second bureau, avenue des Champs-Élysées, Nicolas Boulange lit les pages économiques du *Figaro*. Tout va bien, la Bourse est en hausse, même si les médecins disent que cela ne va pas durer.



**13h45.** Nicolas Boulange laisse sa moto de fonction au parking des Champs et prend sa BMW Collector (modèle personnalisé) pour retourner à son bureau. À cette heure-ci, ça roule toujours, sur les voies de bus, même si ses médecins pensent que ce n'est pas très honnête.



**21h33.** La journée du winner Nicolas Boulange se termine en beauté. Il vient de recevoir son dernier bilan de santé, envoyé sur son fax portable par ses médecins : d'après eux, tout va bien, même s'ils pensent le contraire.





## le vainqueur

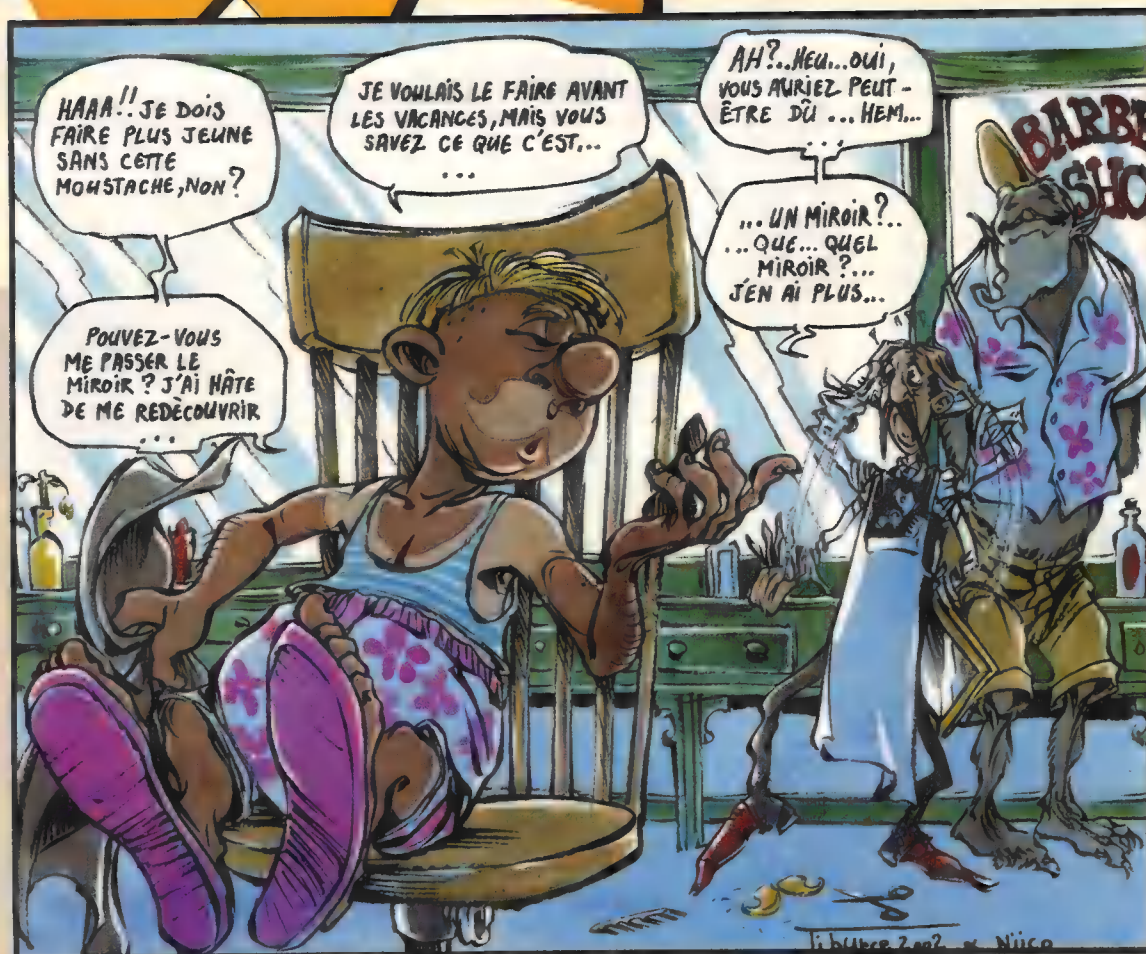
La plus belle couverture du mois d'octobre est incontestablement celle de François Cormier. Lecteur de Consoles+, il habite Hyères, dans le sud... quel veinard : soleil, plage, Méditerranée, filles en maillot de bain moultant. Mais je m'égare ! Donc, François m'a envoyé un super dessin de Zelda sur Game Cube. Les couleurs sont vives et fraîches à la fois et sentent bon l'été. Bon je sais, on est en octobre et alors ? Pour la peine, il recevra Consoles+ gratuitement tous les mois !

# COUL

Consoles+ : rubrique courrier, 43 rue du C

**V**ous l'aurez certainement remarqué si vous lisez Consoles+ depuis toujours, j'ai décidé ce mois-ci de changer de tête. La décision a été difficile à prendre, mais j'ai décidé de me raser la moustache. Ben quoi ? Sans moustache je me sens moins vieux... plus djeunz, quoi ! Bon, le seul petit problème - il ne vous aura pas échappé -, c'est que je suis passé chez le barbier à mon retour des vacances... la prochaine fois que je décide de me raser la moustache, je le ferai avant d'aller bronzer sur les plages, j'aurai l'air moins... blanc !

**Bomboy, marque du string et de la moustache**



Alexandre Ulmann,  
53, Laval.



Après Spiderman et Superman, voici Ulmann.



# Barrailler

Colonel Pierre-Avia. 75754 Paris Cedex 15

## BARAILLÉ DE LA LISTE

**Q** Lionel Barraillé  
(lionel.barraillé@wanadoo.fr)

me demande : « 1/ Est-ce qu'il y aura un mode coopératif dans Turok Evolution ? 2/ Ça serait bien, un mode multijoueur pour Star Fox Adventure, non ? 3/ J'ai entendu dire que Sonic Adventure 3 serait en fait une version remasterisée du premier épisode. Info ou intox ? 4/ Quel est le jeu qui vous a le plus impressionné au dernier salon de l'E3 ? Mario, Zelda, Metroid... ? 5/ Est-ce que Nintendo prévoit une autre console de jeu ? »

■ Salut Kéké. 1/ Non, absolument pas. Le mode multijoueur proposé dispose d'une multitude d'options, mais pas de mode coopération. Pour terminer le jeu, il faudra te débrouiller seul, comme un grand. 2/ Ah ben oui, ça, c'est certain, ce serait bien, mais ce n'est pas envisagé ! 3/ Je n'ai rien entendu de tel. D'où tiens-tu cette information ? À mon avis, c'est de l'intox, ça n'a pas

vraiment d'intérêt. 4/ Le jeu qui m'a le plus impressionné lors du dernier salon de l'E3 est un jeu PC : Doom III. C'est de loin le plus le plus impressionnant techniquement. Sinon, sur console, Splinter Cell et les produits Nintendo comptent parmi mes favoris. 5/ Oui, une nouvelle console portable.

## TOTALEMENT FOOT

**Q** Kiol (kiol01@aol.com) m'envoie un petit mail : « 1/ Y aura-t-il une baisse du prix des consoles d'ici Noël ? 2/ La PSone est-elle définitivement morte ? Un jeu de foot est-il prévu ? »

■ Salut Kéké. 1/ Très certainement. On sait déjà (je viens de recevoir l'annonce) que la PS2 passe à 259 euros. Pour les autres, wait and see. 2/ Non, mais presque. Il y a encore quelques nouveautés qui sortent chaque mois, mais elles se font de plus en plus rares et ne sont

pas toutes des hits, loin de là ! Aucun jeu de foot n'est prévu pour l'instant. Ça sent le sapin ! La PSone survit principalement grâce à la richesse de sa ludothèque.

## HAMMOU TARDE

**Q** Youssef Ben Hammou (yslejaponaiss@hotmail.com) est un fidèle lecteur de Consoles+ et tient à nous féliciter pour notre boulot. Voici ses questions : « 1/ Pourquoi Nintendo a pardonné à Enix sa trahison alors que Square continue de souffrir de son erreur ? 2/ Est-ce que Konami sortira un de ses titres phares sur ma Game Cube ? 3/ Selon des sources plus ou moins officielles, il se pourrait que Square devienne un développeur multi-plate-forme. Info ou intox ? 4/ Pourquoi la série des Dragon Quest a-t-elle autant de succès au Japon ? »

■ Salut Kéké. 1/ Je n'en sais rien ! Je ne suis pas dans la peau d'un Japonais et encore moins dans la

peau d'un Japonais de chez Nintendo. Nintendo n'a pas du tout apprécié que Square signe un contrat exclusif avec Sony, alors qu'il avait soutenu Square dans des moments difficiles. Aujourd'hui, Nintendo lâche un peu de mou et permet à Square de développer un épisode de Final Fantasy sur Game Boy Advance et sur Game Cube. Chez Square, les caisses sont vides (développer un épisode de Final Fantasy coûte une fortune et le nombre de ventes ne permet pas de renflouer le navire). 2/ Pas à ma connaissance. Lors du dernier E3, aucun gros titre de Konami n'était présenté ; seules les consoles PlayStation 2 et Xbox étaient à l'honneur. 3/ C'est effectivement vrai. Comme je te l'ai dit, après avoir été comme cul et chemise avec Sony, Square a reçu la permission officielle de Nintendo de développer des jeux sur Game Boy Advance et sur Game Cube. 4/ Je n'en sais rien. Dragon Quest est une excellente série, pas seulement basée sur le scénario. Au Japon, elle se vend bien plus que Final Fantasy. Mais bizarrement, elle n'a jamais vu le jour en France. Va comprendre, Charles.

## NO, NO, THANK YOU

**Q** Nono Gwendo (nonogwendo@aol.com) me demande : « 1/ Le scénario d'Eternal Darkness est-il aussi compliqué que



Un seul mot : Oscar Dacosta bravo.



Allez quoi Camille, Boidron un coup !



Sonic, toujours une longueur d'Advance.



Three Imaginary's World... ça me rappelle une chanson ça.



cela? Un adolescent de 17 ans peut-il comprendre? 2/ Je suis étonné de voir à quelle vitesse vous avez réalisé le test du Super Mario Sunshine. Le jeu n'est pourtant sorti que le 19 juillet. J'imagine que le test a été terminé à la dernière minute. 3/ Vous n'avez pas dit que Splinter Cell était en développement sur Game Cube, c'est pourtant officiel! 4/ Combien d'heures faut-il pour terminer Super Mario Sunshine? »

■ Salut Kéké. 1/ Non, pas tant que cela. Disons qu'il est très fouillé et plutôt tortueux. On ne cesse de faire des allers-retours dans différentes époques (2000 ans d'histoire!) à la recherche d'indices. Je suis certain qu'à 17 ans, tu es parfaitement capable de piger ce qui se passe dans le jeu. T'es quand même pas un kéké? 2/ Bien vu, kéké quand même: nous avons reculé de quelques jours la date de bouclage du magazine pour pouvoir vous présenter Super Mario Sunshine. Le jeu a été testé en un week-end par l'ami Zano. 3/ Splinter Cell est annoncé comme une exclu Xbox, mais une exclusivité temporaire! Il est certain qu'il sortira ensuite sur les autres consoles, Game Cube comprise. 4/ Plusieurs dizaines, à mon humble avis. Je ne me suis pas lancé à fond dans le jeu, mais comme dans Mario 64, récupérer l'ensemble des étoiles et des bonus demande pas mal de temps. Bon courage!

## TROP FAURE

■ Guillaume Dufaur ([ejithemaster@yahoo.fr](mailto:ejithemaster@yahoo.fr)) me demande: « 1/ Est-ce que Dragon Ball sur GBA vaut le coup? 2/ Quel est le but du jeu? 3/ Me conseilles-tu d'acheter une PS2 ou bien d'attendre la PS3? 4/ Peux-tu m'envoyer une Game Cube, une Xbox et une PS2, ainsi qu'une GBA? 5/ C'est la première fois que je t'écris. Peux-tu me publier? »

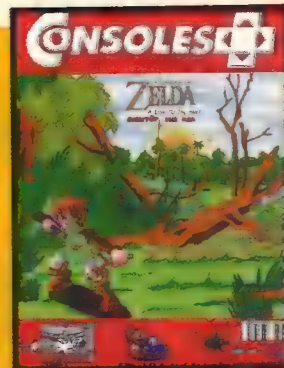
■ Salut Kéké. 1/ Ça dépend! Si tu aimes la série, je pense que tu apprécieras le jeu. Si, comme moi, regarder Dragon Ball Z te fait autant d'effet que de voir Maïté faire la cuisine en Bikini à la télé, alors laisse tomber! 2/ Le jeu n'étant sorti pour l'instant qu'au Japon, je suis bien incapable de te dire quel est le but du jeu. C'est un jeu d'aventure et c'est tout ce que je sais. Je ne dirai rien de plus, sauf sous la torture. 3/ La PS3 n'étant pas prévue avant un moment, si t'es patient, tu sais ce qu'il te reste à faire. Si tu ne l'es pas, c'est pareil. 4/ Oui, pas de problème. Je te fais un paquet cadeau? 5/ Non, pas question. Tu me prends pour qui?

## SYLVAIN DE TABLE

■ Sylvain ([sylvainc31@voila.fr](mailto:sylvainc31@voila.fr)) est un super kéké (c'est lui qui le dit). Voici ses questions: « 1/ Quel est le

## LE PRIX D'EDDY KACE

Coincidence ou pas, le vainqueur du prix d'Eddy Kace s'est également inspiré du mythique Zelda, mais cette fois-ci sur la Game Boy Advance. Là aussi les couleurs sont bien choisies et retranscrivent parfaitement l'univers du jeu. Du coup, Djouder Younès recevra le prochain numéro de Consoles+ dédié à toute l'équipe de la rédaction. Sympa non?



jeu sur lequel tu as passé le plus de temps? 2/ La Game Cube baisse de prix aux États-Unis. À quand chez nous? 3/ J'ai une théorie. Dis-moi si tu l'approuves: les consoles, c'est pour les jeux fun (graphismes et gameplay), pour le réalisme, mieux vaut prendre un PC. 4/ D'après toi, quels sont les cinq jeux les mieux réalisés? 5/ Peux-tu publier l'adresse de mon site perso: [www.lesseg.fr.st](http://www.lesseg.fr.st)? 6/ Est-il possible de corrompre quelqu'un de la rédaction à coups de bière pour pouvoir y bosser? »

■ Salut Kéké. 1/ Si je ne compte pas Tetris, sur lequel je passe encore plusieurs heures par semaine, le jeu qui m'a le plus retenu est très certainement Zelda 3 - A Link to the Past (sur Super Nintendo). Si je me souviens bien, j'ai enregistré 209 parties avant de le terminer. 2/ La Game Cube est déjà la console « nouvelle génération » la moins chère. Je doute qu'elle baisse de prix d'ici Noël. 3/ Pas vraiment d'accord. Avec la puissance actuelle des consoles, on atteint un réalisme de plus en plus

impressionnant. Par contre, la jouabilité des titres consoles, incomparable dans la plupart des cas, laisse à désirer quand il s'agit de jeux de stratégie et de Doom-like: là, une manette ne remplace pas un bon clavier et une souris... 4/ Difficile de répondre. Il ne faut pas confondre réalisation et graphisme. Disons, Medal of Honor et Gran Turismo 3 sur PlayStation 2, Halo sur Xbox, Super Mario Sunshine sur Game Cube et Zelda III sur Super Nintendo. Y a pas à dire, c'est rien que des chefs-d'œuvre! 5/ Heureux? 6/ Oui, très certainement. Envoie un pack de 32 bouteilles de Kro à la rédaction avec ton CV et ton numéro de téléphone. Succès garanti!

## HOTEL NIKKO

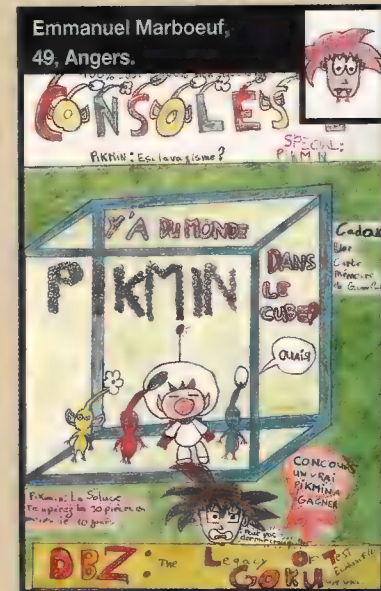
■ Nikko ([nikko88@aol.com](mailto:nikko88@aol.com)) a quelques questions à me poser: « 1/ J'ai une PlayStation 2 avec Metal Gear Solid 2, Gran Turismo 3, Dead or Alive 2, Jak and Daxter, Moto GP, Baldur's Gate Dark Alliance, Time



Yoann Bamboux, 93, Tremblay-en-France.



Romain Boule, 07, Vallon-Pont-d'Arc.



Emmanuel Marboeuf, 49, Angers.

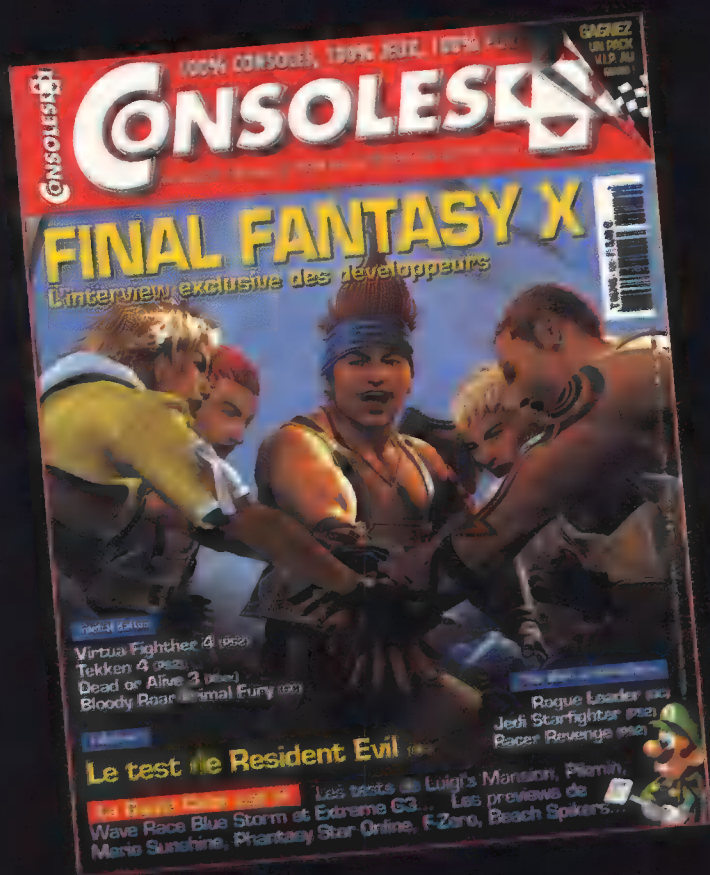


Damien Farelo, 44, Nantes.



# génial !

## AVEC VOTRE ABONNEMENT UNE MANETTE !



**25,99 € d'économie !**

12 numéros 66,00 €  
la manette 29,99 €  
XBox  
= ~~95,99 €~~



**Manette analogique  
controller de Gamester**

- 6 boutons d'action,
- 2 gâchettes et molettes
- patin directionnel numérique à huit voies pour la précision des commandes
- 2 connecteurs pour extension pour tous les produits spéciaux Xbox des systèmes de jeux vidéo
- 2 moteurs à vibrations pour un retour puissant

**Pour vous  
70,00 €  
seulement**

**BON DE COMMANDE à retourner à CONSOLES+  
BP 53 - 77932 Perthes cedex - Tél.: 01 64 81 20 23**

**OUI**, je m'abonne à Consoles + pour un an - 12 numéros

Je recevrai la manette XBox dans un délai de 6 semaines après enregistrement de mon règlement.

Je joins mon règlement de **70,00 € \*** au lieu de ~~95,99 €~~

☐ Chèque bancaire ou postal à l'ordre de Consoles +

☐ Carte bancaire dont voici le numéro :

\_\_\_\_\_

Date d'expiration de ma carte : \_\_\_\_\_

Nom ..... Prénom .....

Adresse .....

.....

Code Postal [ ] [ ] [ ] [ ] [ ] Ville .....

Date de Naissance (facultatif) .....

Signature obligatoire :

\_\_\_\_\_

XB29

\* Tarif valable pour la France métropolitaine. Allemagne, Belgique, Italie, Portugal : 91,75 €. Espagne, Grande Bretagne, Suisse : 87,65 €.

Autres pays : nous consulter au 01 64 81 20 23. Vous pouvez acquérir chacun des numéros normaux au prix de 5,50 €, la manette au prix de 29,99 €

Conformément à l'article 27 de la loi informatique et Libertés du 6 janvier 1978, vous disposez d'un droit d'accès et de rectification aux informations vous concernant. Les informations demandées dans ce courrier sont indispensables au traitement de votre demande d'abonnement. Elles pourront être utilisées ultérieurement pour d'autres offres ou cédées à des tiers. Si vous ne le souhaitez pas, merci de cocher la case ci-contre : ☐



**SplitTERS et Final Fantasy IX.** Que penses-tu de ma ludothèque ? 2/ Penses-tu vraiment que Splinter Cell détrônera l'indétrônable Metal Gear Solid 2 ? 3/ Pour quand est-il prévu ? 4/ Je voudrais savoir quels sont les jeux qui t'ont le plus marqué à l'E3 ? 5/ Dans le numéro de juillet, page 11, vous parlez de la PlayStation 2 BB (Broadband). Qu'est-ce c'est ? 6/ J'ai remarqué, il y a quelque temps, le jeu Project Zero. Qu'en penses-tu ? »

■ Salut Kéké. 1/ Je pense que c'est une excellente ludothèque. Il te manque Pac Man, Space Invaders, Frogger, Manic Miner, Dig Dug, Galaga et Defender. Sinon, rien à redire, c'est du très bon. 2/ Il y a de fortes chances. Ce que j'ai vu du jeu est absolument magnifique. Entre nous, si tu enlèves toutes les scènes de bla-bla de Metal Gear Solid 2, le jeu est-il vraiment bon ou pas ? Humm... 3/ Pour la fin de l'année. 4/ Super Mario Sunshine, le Zelda de la Game Cube, Star Fox Adventure, Zelda Game Boy Advance, Splinter Cell et Doom III (sur PC). 5/ Le Broadband au Japon est l'équivalent de l'ADSL ou de l'Internet par le câble en France : une connexion Internet à haut débit. 6/ Je n'ai pas eu l'occasion de jouer à Project Zero. Il s'agit d'un Resident Evil-like particulier : le joueur ne se bat pas avec une arme, mais avec une lampe torche grâce à laquelle il capture les fantômes sur sa pellicule. C'est un jeu assez bon.

## MARTINICAIS PALE

■ Lucas (ddwdm@aol.com) me demande : « 1/ Est-ce que les jeux martiniquais Game Cube tournent sur ma console française et inversement ? 2/ Est-ce que les Game Cube martiniquaises et les jeux martiniquais sont PAL ? 3/ Est-ce que 18 Wheeler est mieux que Super Trucks ? »

■ Salut Kéké. 1/ Si je me souviens bien des cours d'histoire-géo, la Martinique, tout comme la Guadeloupe, fait partie de la France. Donc, oui, tes jeux achetés en Martinique fonctionnent avec une console française, et inversement. Vérifie

bien que, sur la boîte de jeu, l'indication PAL soit inscrite. 2/ En théorie, oui ! 3/ Super Trucks dispose de plus nombreux circuits et est plus facile que 18 Wheeler. C'est un jeu de course, alors que 18 Wheeler ne l'est pas vraiment. Il n'y a pas de circuits, juste des portions de route à parcourir avec un 38 tonnes.

## TOUQUET AU JAPON

■ Jean Touquet (touquet@gmail.co.jp), un lecteur qui vit au Japon, me pose deux questions : « 1/ Pensez-vous qu'il existe une puce que je pourrais installer sur ma PlayStation 2 japonaise, car je n'arrive pas à en trouver une ici au Japon. J'aimerais jouer à Metal Gear Solid 2 en anglais ou en français. 2/ Pourriez-vous transmettre mon mail à la personne qui s'occupe des abonnements ? J'aimerais m'abonner à Consoles+ au Japon, mais je ne sais pas à qui je dois m'adresser. »

■ Salut Kéké. 1/ Difficile de te répondre. Les puces que l'on trouve en France permettent à la PlayStation 2 PAL de lire les jeux et les DVD que l'on trouve au Japon et aux États-Unis. Maintenant, cette même puce installée sur une PlayStation 2 japonaise permet-elle de lire les jeux et les DVD européens ? Je n'en sais rien, je ne suis pas spécialiste des puces. Pose ta question à Zano, son e-mail est dans le sommaire du numéro. 2/ Si tu as des questions d'abonnement à poser, regarde à la dernière page du courrier du magazine que tu lis actuellement. L'email du service abonnement y est indiqué.

## UNE LECTRICE, UNE !

■ Florine (flepro1@aol.com), jeune lectrice de Consoles+, me demande : « 1/ Que penses-tu des filles qui jouent (beaucoup) aux jeux vidéo ? 2/ Pourquoi le Seigneur des Anneaux - The Fellowship ne sort pas sur Game Cube, alors qu'il est annoncé sur les autres consoles ? 3/ Aura-t-on la chance de trouver des jeux comme Bad Fur Day

sur Game Cube ? 4/ Où en est le Final Fantasy prévu sur Game Cube ? 5/ Pourquoi ne pas appeler les gens « pécaud » plutôt que « kéké », ça changerait un peu ? »

■ Salut Kékette (j'adore). 1/ J'en pense le plus grand bien. Pourquoi n'y aurait-il que les garçons qui soient tarés et qui passent plusieurs heures par jour sur leur console ? Les filles aussi ont le droit de jouer (beaucoup) aux jeux vidéo. 2/ Il me semble que le Seigneur des Anneaux est prévu sur toutes les consoles, non ? 3/ Je n'en sais rien. J'ai l'impression que Bad Fur Day était un délire des programmeurs de Rare pour fêter leur dernier jeu sur Nintendo 64. Je doute qu'une suite sorte un jour sur Game Cube... ou alors à la fin de la vie de la Game Cube ! 4/ Il est toujours en cours de développement, mais maintenant, c'est officiel : il devrait sortir à la fin de l'année au Japon ! 5/ Oui, ça changerait un peu, mais je préfère quand même kéké, c'est plus court et plus sympa.

## PAS L'UN, L'AUTRE

■ François Pallin (nightmare-creatures@caramail.com) me dit : « 1/ Je voudrais avant tout te poser la question qui me tient réellement à cœur : suis-je digne de posséder le titre honorifique de kéké ? 2/ Est-ce que Square va développer un Final Fantasy sur Game Cube ? 3/ Quelle est ta console préférée : Xbox, Game Cube, PépéStation, Amiga, Nintendo, Atari, Jaguar, Colecovision ou SwanCrystal ? 4/ La Game Cube a-t-elle une chance de détrôner la PS2 ? »

■ Salut Kéké. 1/ Si tu as lu les premiers mots de ma réponse, tu sais que oui, mon ami, toi aussi tu fais partie du groupuscule des kékés. N'y entre pas qui veut. La sélection est difficile. 2/ Oui : il s'agit d'un épisode inédit, action-RPG à la Zelda. Il sera compatible avec la version GBA de Final Fantasy, qui est, elle aussi, en cours de développement. 3/ Tu sais très bien que je ne réponds plus à ce genre de question, mais, puisque tu es un kéké, je peux te dire que j'ai toujours eu un faible pour l'Atari 2600... Te voilà plus avancé ou pas ? Au fait, l'Amiga CD 32 (je suppose que c'est de ça que tu parles), ce

n'est pas vraiment une console de jeu. Pour moi, c'est un Amiga avec un lecteur de CD. Point final. 4/ À long terme, peut-être. Pas pour l'instant.

## BRYAN'S DEAD

■ Bryan, 13 ans et toutes ses dents, me demande : « 1/ Quand sort Duke Nukem Forever ? 2/ Sur quelle(s) console(s) sortira SoulCalibur 2 ? »

■ Salut Kéké. 1/ C'est un peu la question que tout le monde se pose. Depuis plus de trois ans maintenant, le jeu est annoncé et éternellement repoussé. Du coup, tout le monde a fini par l'oublier. Cette année encore, sur le salon de l'E3, ce titre n'était toujours pas présenté. Et puisque tu me demandes mon avis, je suis certain que le jeu ne sortira pas avant 2003... sur PC ! Concernant une hypothétique sortie sur console, je ne préfère même pas m'avancer ! Petite consolation tout de même, le jeu Duke Nukem, premier du nom, est disponible en import sur Game Boy Advance. C'est pas grand-chose, mais c'est déjà pas mal. Le jeu est une franche réussite, tout comme il l'était à l'époque sur PC. 2/ Le jeu est attendu sous peu dans les salles d'arcade et devrait arriver ensuite sur la Game Cube.

## LI PICOLE UN PEU

■ Jérémy Licopoli me demande « C'est quoi un kéké ? Suis-je un kéké ? »

■ Salut Kéké. Le fait de me demander ce qu'est un kéké signifie que tu es un sacré kéké. Tu as donc toutes les cartes en main pour savoir ce qu'est un kéké. Kéké !

## RENÉ DANS LE DOIGT

■ René Marguerie, lecteur âgé de 14 ans, me demande des codes pour Wario Land 4 sur GBA.

■ Salut Kéké. Comme tu l'ignores, puisque tu me poses la question, je ne réponds pas à ce genre de question. Il existe



DES MILLIERS D'AUTRES ASTUCES ET D'AUTRES SOLUCES PAR TÉLÉPHONE AU

**08 926 88 926**

 **0900 702 11**

(pas les mêmes que sur 3615 ASTU et 3615 SOLU)



**LA  
PLUS**



**61500**  
écrans minitel

**GROSSE**

**BANQUE D'ASTUCES ET DE SOLUCES**


**composez**  
sur votre Minitel



les nouveautés  
les anciens jeux

**tout** pour  
vous débloquer

**3615 ASTU**  
**3615 SOLU**

NUDGE Interactive  3615 0,34 €/mn  
0892 0,34 €/mn  
0900 0,45 €/mn

**LA BANQUE N°1 EN EUROPE**

(tous supports confondus: magazines, CD, Internet, Minitel...)



quelqu'un à la rédaction qui s'en occupe. C'est un homme (enfin, c'est ce qui est écrit sur sa carte d'identité) intègre, taillé dans le marbre. Un bel homme aux yeux bleus, heu non, marrons, ou noirs, enfin un homme avec des yeux, les cheveux bruns, heu non, blonds, ou les deux, enfin, un homme avec des cheveux quoi. Son nom, Kael. Tu trouveras dans le sommaire du magazine l'adresse à laquelle tu dois envoyer ta demande. Avec un peu de chance, il publiera tes questions dans le prochain numéro et tu pourras bidouiller Wario Land 4 à ta convenance. Bonne chance.

## VIEUX MOTARD

**Q** Mouyouya Mohamed me demande : « Pourriez-vous me renseigner sur un article publié dans le numéro 123 de Consoles+ (le numéro d'avril) concernant un accessoire, l'Universal Gaming System, fabriqué par un Anglais, et permettant de jouer aux jeux Game Cube et Xbox sur une PlayStation 2 ? Cet article avait été écrit par Nicolai Boulanski. Merci. »

■ Salut Kéké. Toi, on peut le dire, tu es le roi des kékés. Le kéké est mort, vive le kéké. Cet article, qui a fait beaucoup parler de lui, n'est qu'un poisson d'avril ! Je suis désolé de te décevoir... Peut-être aura-t-on d'autres accessoires de ce genre dans le numéro 135 de Consoles+, le numéro d'avril 2003. Écris-moi, je te publierai dans le numéro 136.

## LETTE KULT

**Q** Denis, m'envoie par email une petite gueulante. Bien qu'il ne souhaite pas être publié, je vais tout de même le faire, mais garder secrète son identité. Voici ce qu'il m'écrit : « Bonjour à toi roi des kékés, Je suis un lecteur assidu depuis les débuts de Consoles+ (je ne compte plus les années de console depuis l'Intellivision). Rassure-toi, je ne t'écris pas pour te demander quelle est la meilleure console du marché (j'ai ma p'tite idée là-dessus), ni te demander quel jeu est bien en ce moment (les tests l'expliquent suffisamment). Non, je voudrais donner un avis sur le monde des jeux vidéo et que tu me donnes le

tien. Par exemple, l'arrivée de Microsoft sur le marché m'a vraiment énervé !!! Même si je ne suis pas dupe des grandes firmes qui recherchent avant tout le gain en s'attaquant au marché des jeux vidéo. Microsoft, avec sa Xbox, on l'a vu venir à des kilomètres : il n'en voulait qu'à notre argent le p'tit Billou ! D'où ma satisfaction de voir sa console se vendre tout juste correctement (le prix était vraiment injustifié). Ensuite, je voudrais réagir par rapport aux p'tits jeunes d'aujourd'hui qui critiquent le nouveau Zelda. Je ne comprends pas l'attitude consistant à juger sur deux photos et de polémiquer sur LE maître du jeu vidéo, Miyamoto. Moi, je me suis tellement amusé sur les Mario, Zelda et autres Donkey Kong que je trouve ça stupide de porter un jugement sur l'homme qui a inventé deux genres à lui tout seul (le jeu de plates-formes et le jeu d'aventure). D'ailleurs, les dernières photos de l'E3 sont tout bonnement splendides : le jeu ressemble à un dessin animé. Il ne faut donc pas que les p'tits jeunes qui sont venus aux jeux vidéo avec Sony dénigrent comme ça Nintendo. J'entends trop souvent dans les magasins des p'tits dirent « Ouais, mais Nintendo c'est pour les gamins ». Moi je pense que Sega et Nintendo restent des musts absolus. Ils ont été tellement créatifs. Mais aujourd'hui Sony ne prend aucun risque : jeux de voitures, de baston et de sports sont les principales sorties sur sa console. Évidemment, il y a aussi de très bons jeux sur la PlayStation 2. Mais à part une petite dizaine de titres originaux, la créativité a un peu disparu et pas seulement chez Sony d'ailleurs !

Nintendo et Sega aussi ont un peu ralenti le rythme. Je finirai en disant que j'ai été très heureux de lire la lettre de David dans le numéro de septembre et que j'espère voir plus souvent les avis des gamers dans la rubrique courrier de Consoles+.

■ Salut kéké de Denis. La rubrique Courrier de Consoles+ est une tribune libre, dans laquelle les lecteurs sont libres de s'exprimer. Chacun donne son avis sur ce qu'il pense et c'est comme ça que j'aime que les choses se passent. Concernant ta lettre, je suis à peu près d'accord avec tout ce que tu dis. C'est vrai que Microsoft a vendu sa console trop chère, mais il faut aussi reconnaître que ses composants étaient aussi très performants. Ce que j'ai trouvé gonflé de la part de Microsoft c'est de ne pas avoir proposé dès le départ une compatibilité avec les DVD Vidéo. Aujourd'hui les choses sont arrangées puisque le prix de la console a une nouvelle fois baissé considérablement. Concernant la réaction explosive de certaines personnes sur le look du nouveau Zelda, j'ai aussi trouvé cela bien dommage. On ne juge pas la qualité d'un jeu sur de simples photos. Pour avoir vu ce Zelda tourner lors du dernier salon de l'E3, je peux rassurer tout le monde : il m'a l'air franchement sympa. Enfin, pour terminer, il est vrai que les éditeurs prennent aujourd'hui de moins en moins de risques et se contentent de plus en plus de nous proposer des suites. Développer un jeu coûte très cher... Rares sont les « vraies » nouveautés.

## N'OUBLIEZ PAS

- Envoyez vos dessins accompagnés de votre adresse et surtout de votre photo ; elle sera publiée dans le magazine (votre photo, pas l'adresse), à côté de vos œuvres. Il arrive que certains lecteurs ressemblent à Niiico. Qu'ils se consolent, ils n'ont qu'à m'envoyer une photo de leur grande sœur à la plage. Autre chose : on ne peut pas publier les dessins trop grands, pass'qu'après c'est trop pas possible de les scanner !
- Vous pouvez envoyer vos dessins sur disquette ou par e-mail à Niiico : [nicolas.gavet@emapfrance.com](mailto:nicolas.gavet@emapfrance.com)
- Pour plus de commodité, un enregistrement au format Jpeg est souhaitable. Les vainqueurs seront récompensés au même titre que les dessinateurs sur papier.
- Niiico (l'ami des SR) s'occupe de me passer les questions que vous me posez par e-mail à l'adresse sus-mentionnée.
- Si vous désirez que je passe vos e-mails ou vos sites Web dans le courrier, pas de problème : envoyez vos coordonnées à Niiico.



### RÉDACTION • PUBLICITÉ

43, rue du Colonel Pierre-Avia  
75754 PARIS Cedex 15  
Tél. : 01 41 86 16 00  
Fax rédaction : 01 41 86 17 67  
Fax pub : 01 41 86 16 92

Pour obtenir directement votre correspondant, remplacez les 4 derniers chiffres du standard par le numéro de poste entre parenthèses.

### RÉDACTION

Directeur d'édition

Vincent Cousin

Rédacteur en chef

Alain Huyghues-Lapour (AHL)

Secrétariat

Juliette van Paaschen (16 72)

Chef de rubrique

Nicolas Gavet (Niico)

Jean-Pierre Labro (Jipi)

Secrétariat de rédaction

Ivan Gaucher (premier SR), Danièle Stantcheva.

Maquette

Olivier Mourgeon (premier maquettiste),

Virginie Auvertin, Thierry Lecoup.

Ont collaboré à ce numéro

Christophe Kagotani (Kago, correspondant au Japon),

Bombay (Kéké), Julien Frainaud (Zano),

Nicolas Guerdin (Cony), Pierre Koch (Toxic), Karim Lazla (Kael),

Cynille Baudin (SR), Seghira Maouche (maquette).

### PUBLICITÉ

Directeur de publicité

Nicolas Boulange (18 39)

Directrice de clientèle

Sophie Bazin (16 32)

Fax : 01 41 86 16 92

Maquette publicité

Dominique Chagnaud

Bureau de Lyon

Catherine Laurent (04 78 62 65 10)

### MARKETING / ABONNEMENTS

Responsable marketing

Anne-Sophie Bouvattier (16 45)

Responsable promotion

Shirley Decupère (16 45)

Assistante marketing

Annie Perbal (17 55)

Responsable abonnements

Gisèle Taldit (18 68)

Françoise Bensaid (18 89)

Maquette marketing

Denis Berthier

### FABRICATION

Chef de fabrication

Jean-Jack Vallet

### SERVICE ABONNEMENTS / ANCIENS NUMÉROS

BP 53, 77932 Perthes Cedex.

Tél. : 01 64 81 20 23

Email : [abo.imageson@emapfrance.com](mailto:abo.imageson@emapfrance.com)

France : 1 an (12 numéros) : 48,60 euros

Autres pays (tarifs avion) : nous consulter

Règlements : chèque bancaire/postal ou carte bancaire

Éditeur-locataire gérant : EMAP ALPHA.

Siège social : 19-21, rue Emile-Ducloix, 92150 Suresnes.

Société anonyme. P-DG : Arnaud Roy de Puylfontaine.

Principal actionnaire : EMAP FRANCE. Propriétaire : EM-IMAGES.

P-DG et directeur de la publication : Arnaud Roy de Puylfontaine.

Directeur délégué Emap Live et Directeur de la publication délégué :

Marc Auburtin.

Directeur d'édition : Vincent Cousin.

Responsable administratif et financier : Patricia Faggiano.

Contrôle de gestion : Marie-Alice De Mota, Laurent Lessèche

N° de commission paritaire : 0405 173201.

Dépôt légal : à parution.

Photogravure : Key Graphic, PPDL.

Imprimerie : Tercy Québecor.

77200 Mame-la-Vallée.

Distribution : Transport Presse.

EMAP DIFFUSION. Directeur du département :

Jean-Charles Guérault.

Directeur adjoint : Dominique Redon.

Responsable diffusion : Philippe Brunie.

Réservé aux dépositaires de presse :

modifications de service et réassort :

19-21, rue Emile-Ducloix 92284

Suresnes Cedex. Tél. : 01 41 33 52 95.

La reproduction, même partielle, de tous les articles

parus dans la publication (© Consoles+) est interdite.

Les informations rédactionnelles dans

Consoles+ sont libres de toute publicité.

ISSN 1162-8669.

Printed in France - Imprimé en France



2 0 0 1



Le futur n'est pas toujours celui  
que l'on imagine...



...Bombardement...  
...Escorte...  
...Infiltration...  
...Dog Fight...



# LETHAL SKIES

Elite Pilot : Team SW

Asmik  
Ace  
Entertainment Inc.

Sammy

THQ



EXCLUSIF!

Pour 1 EURO de  
plus repartez  
avec une  
magnifique  
maquette d'avion.  
Exclusivement  
chez Micromania !



Heller

Opération valable dans la limite des stocks disponibles. Les modèles de maquettes : F-14 TOMCAT, F-4 PHANTOM, F-16 FIGHTING FALCON, F-18 HORNET, MIRAGE 2000-SF, RAFALE M au format 1/144 seront distribués aléatoirement. Le contenu de l'offre est susceptible de modifications. Les images affichées ne sont pas contractuelles.



# colin mcrae rally 3™



Exploitez le chrono dans 56 spéciales et 8 pays - Pilotez 15 voitures différentes - Un système de dommages réaliste - Affrontez les conditions météo

## Mettez un turbo dans vos consoles

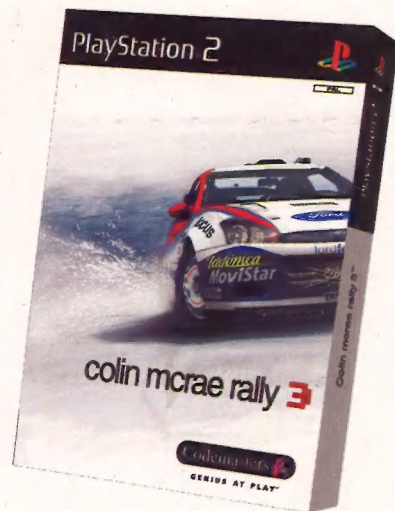


PlayStation 2

Codemasters™

GENIUS AT PLAY™

Téléchargez les vidéos exclusives du jeu sur le site : [www.codemasters.com](http://www.codemasters.com)



© 2002 The Codemasters Software Company Limited ("Codemasters"). All rights reserved. "Codemasters" is a registered trademark owned by Codemasters. "Colin McRae Rally 3"™ and "GENIUS AT PLAY"™ are trademarks of Codemasters. "Colin McRae"™ and the Colin McRae signature device are registered trademarks of Colin McRae. "Colin McRae"™ and copyrights, trademarks, designs and images of car manufacturers and/or on car liveries are being used by Codemasters under license. All other copyrights or trademarks are the property of their respective owners and are being used under license. This game is NOT licensed by or associated with the FIA or any related company.